



DIE ZEITSCHRIFT DES
SCHWEIZERISCHEN INSTITUTS FÜR
KINDER- UND JUGENDMEDIEEN

BUCH & MAUS

2/13

SCHWERPUNKT:

Action

STANDPUNKT:

Kinder und Forscher im Dialog

BUCHTRAILER:

Kreative Lese-Appetithäppchen

Liebe Leserinnen und Leser

Drei Jugendliche geraten beim Tramfahren ins Feuer, sämtliche Passagiere verstummen und hören zu. Was versetzt die drei so sehr in Begeisterung? Ein Action-Film natürlich: «Iron Man 3 – isch voll geil!» Es bleibt aber nicht bei den Kraftausdrücken; einzelne Szenen werden haargenau analysiert. Die jungen Männer verstehen ganz offensichtlich etwas von der Materie und sind sich bewusst darüber, dass die Schlägereien und Verfolgungsjadgen auf der Leinwand nichts mit der Realität zu tun haben. Action, das wird aus diesem Fan-Gespräch deutlich, reisst einen mit, weil es rasant zugeht. Weil die Gesetze der Schwerkraft aufgehoben sind und der Körper, der uns im Alltag permanent Grenzen setzt, zwar arg geschunden, aber doch immer lebendig aus den Schlachten hervorgeht – wie der Phönix aus der Asche. Und bereit zu neuen Abenteuern

Warum macht Action so viel Spass? Das ist die Frage, die wir uns für den Schwerpunkt dieser Ausgabe gestellt haben. Wir beginnen bei der Faszination von jugendlichen KinobesucherInnen, werfen einen Blick auf die Art, wie populäre Jugendromane actionreich erzählen und schauen uns dann an, wie Comics und Bilderbücher die spielerische Freude der ganz Kleinen an Krach, Radau und Bewegung inszenieren. Das Spiel mit den unbegrenzten Möglichkeiten des Mediums steht beim Animationsfilm im Zentrum, und Videogames wären ohne Action in Verbindung mit Wettkampf überhaupt nicht denkbar.

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen einen erholsamen Sommer und eine actionreiche Lektüre!

CHRISTINE LÖTSCHER, GERDA WURZENBERGER UND
MANUELA KALBERMATTEN
Redaktorinnen Buch&Maus

SIKJM
Schweizerisches Institut für
Kinder- und Jugendmedien

TITELBILD AUS: GUS GORDON: HERMAN UND ROSIE. ÜBERSETZT VON
GUNDULA MÜLLER-WALLRAFF. MÜNCHEN: KNESEBECK 2013. SIEHE S. 23

INHALT

SCHWERPUNKT: ACTION

Jenseits der Schwerkraft: Action in Jugendmedien 2
CHRISTINE LÖTSCHER

Hauptsache, es macht Bumm! – Action in Bilderbüchern 5
GERDA WURZENBERGER

Action im Animationsfilm: Zwei Experten im Gespräch 8
CHRISTINE LÖTSCHER

Games leben von Action und Wettkampf 12
MELA KOCHER

STANDPUNKT

Judith Nab philosophiert mit Kindern und ForscherInnen 14
CHRISTINE LÖTSCHER / SOPHIE SCHARF

HISTORISCHE SCHAUPLÄTZE IN DER LITERATUR

Was haben Mittelalterromane mit dem Mittelalter zu tun?
BETTINA PETERLI

BUCHTRAILER

Werbung für das Buch – und zwar selbstgemacht! 19
DANIEL AMMANN, STEPHAN BRÜLHART UND BEAT KÜNG

LITERATURSZENE EUROPA – DIE KINDERBUCHSAMMLUNG SEIFERT
Kinderbücher sind auch historische Zeugnisse 22
JULIA HOFFMANN

NEUERSCHEINUNGEN

Bilderbücher 23
Kinderbücher 25
Jugendbücher 29
Sachbuch/Comic/Film 32

AUS DEM INSTITUT 33

KOLUMNE: UNSER BIBLIOTHEKAR AUF SCHATZSUCHE 34

INFOS 35

VERZEICHNIS/IMPRESSUM/AGENDA 36

ACTION LÄSST UNS VOM FLIEGEN TRÄUMEN

Action-Filme sind das beliebteste Genre weit und breit. Grosseltern und ihre EnkelInnen sitzen in einmütiger Begeisterung miteinander vor dem Fernseher, wenn James Bond sich in schwindelnder Höhe einen Kampf mit dem Bösewicht liefert oder wenn bei einer Verfolgungsjagd die Wassermelonen spritzen. Action ist aber auch das Genre, das am meisten Naserümpfen hervorruft. Zu viel Gewalt und zu viel sinnloser, unrealistischer Blödsinn, finden viele. Worin besteht die Faszination des Action-Modus? Von CHRISTINE LÖTSCHER

Die meisten Studien über Action-Kino beginnen mit einem Bekenntnis. Barna William Donovan zum Beispiel, Autor des Buches mit dem vielsagenden Titel «Blood, Guns and Testosterone» (London 2010) und Professor am Saint Peter's College, einer von Jesuiten geführten Uni in New Jersey, USA, gesteht seine Leidenschaft für das Hollywood-Action-Kino, bevor er nach dem Wesen der Erfahrung fragt, die so viele junge und ältere Menschen im Kino oder vor dem Bildschirm machen. Er erzählt, wie die «Rambo»-Filme mit Sylvester Stallone, die «Terminator»-Tetralogie mit Arnold Schwarzenegger und der unverwüsthliche, ewig geschundene Bruce Willis aus «Die Hard» sein Herz und Hirn mehr zu berühren vermögen als alles andere, was er so über die Leinwand flackern sieht. Und er fragt sich, ob sich das für einen ernsthaften Wissenschaftler gehört; erst noch für einen, der an einer katholisch-konservativen Bildungsinstitution arbeitet. Natürlich ist das eine rhetorische Frage: Allein, dass Millionen von Menschen diese Filme schon von früher Jugend an heiss lieben ist für Donovan Grund genug, sie nicht einfach als gewalttätige, hirnlose Unterhaltung für von Hormonen vernebelte Jugendliche männlichen Geschlechts abzutun, wie es bei kunst sinnigen KritikerInnen üblich ist, sondern sich die Sache genauer anzuschauen.

Wer hat die Hosen an?

Das tut er dann auch in seinem Buch und kommt zum Schluss, dass das Action-Kino der Ort ist, an dem darüber nachgedacht wird, was Männlichkeit sein kann in einer Zeit, die längst aufgehört hat, an den Erfolg des einsam kämpfenden Wolfes zu glauben. Auf den ersten Blick scheinen Action-Filme etwas Entspannung von der pädagogisch anerkannten Jugendliteratur zu bieten, in der die Mädchen die Hosen anhaben. Doch wenn man genauer hinschaut wird klar, dass sich klug gemachte Action-Filme auf eine komplexe Weise mit Geschlechterstereotypen auseinandersetzen. Es sind nämlich längst nicht mehr nur verschwitzte männliche

Muskelprotze, die dem Action-Kino sein Gesicht geben. Spätestens seit den 1980er Jahren, als Sigourney Weaver in der Rolle von Ellen Ripley in den «Alien»-Filmen (ab 1979) nicht enden wollende Heerscharen von schleimigen, sich permanent vermehrenden ausserirdischen Wesen zur Strecke brachte, sind weibliche Action-Heldinnen auf der Leinwand genauso präsent wie ihre männlichen Kollegen. Und ausgerechnet die Action-Heldin, der man ihren Beruf als Dämonenjägerin am wenigsten ansehen würde, hat sich als eine der einflussreichsten Figuren für die Jugendliteratur erwiesen: Buffy Summers, zierlich, blond und zu Beginn von Joss Whedons Serie «Buffy – Im Bann der Dämonen» mehr an ihrer Frisur interessiert als daran, die Welt zu retten. Auch später, als sie nach vielen schmerzlichen Erfahrungen nicht

ROTE WILDKATZE IN HOSEN

In Kurt Helds Buch trägt die rote Zora einen braunen Rock. In meiner Fantasie aber trug sie Hosen: kurze, graue Hosen, eine diffuse Mischung aus abgeschnittener Cargo-Hose und Hot-pants. Hosen, die Frauen zur Entstehungszeit des Buches um 1940 nie und nimmer getragen hätten. Zoras dünne, braun gebrannte, kräftige Beine hätten darin aber tun können, was Zora besser und schneller als alle anderen tat: Rennen. «Sie stürmte davon, setzte wie ein Hund über Mauern und Büsche, kletterte wie eine Katze über Zäune und Stakete, schoss wie eine Ratte durch Keller und Abfalllöcher...», heisst es an meiner Lieblingsstelle. Heute bin ich sicher, dass die raumgreifende Actionheldin meiner abenteuerhungrigen Kindheit, dieses erste Mädchen in den Reihen der Old Shatterhands, Jim Hawkins' und Tom Sawyers, diese starke, sozialistische Chefin der jungen Uskokenbande, dass sie all dies und mehr auch im Rock fertig gebracht hätte. Aber für mich wird Zora unter dem flammenden Schopf und dem grünen Sweater immer Hosen tragen – selbst wenn sie für einmal friedlich am Meer sitzt und das Uskokenlied anstimmt.

MANUELA KALBERMATTEN



ILLUSTRATION AUS: JOSS WHEDON, BUFFY THE VAMPIRE SLAYER, STAFFEL 8, TEIL 1, STUTTGART, PANINI COMICS 2009.

Vampire und andere Dämonen erledigt Buffy in Joss Whedons gleichnamiger Serie mit tänzerischer Anmut – auch in der Comic-Fortsetzung.

mehr so unbeschwert durchs Leben hüpfen kann, bleibt Buffy dabei: Gerade als körperlich sämtlichen Männern überlegene Heldin mit Superkräften besteht sie darauf, ihr Flair für Mode und ihre in einem traditionellen Sinn feminine Erscheinung zu pflegen. Dass ihre Liebesbeziehungen unglücklich verlaufen, hat ebenfalls damit zu tun: Offensichtlich gibt es kaum einen Mann, der die anschiegsame Blondine und die toughe Superheldin in einer Person lieben kann. Dabei würde ihr eine glückliche Liebesbeziehung mehr bedeuten als alles andere auf der Welt. In Buffys Tragik spiegelt sich der aktuelle Diskurs um die Einsamkeit emanzipierter Frauen, die sich in einer nach wie vor von konservativen Männern und ihren Vorstellungen von Weiblichkeit geprägten Welt im Dauerkampfeinsatz befinden.

Bewegung, Tanz, Tempo

Buffys Charme als Action-Heldin besteht gerade in der Nonchalance, mit der sie wie nebenbei ihre Pflicht erfüllt: Kurz drei Vampire pfählen, ein, zwei Dämonen den Garaus machen und ein geistreicher Spruch, um sich dann endlich wieder aufs Wesentliche konzentrieren zu können, nämlich auf die Unternehmungen mit ihren Freunden. Auch wenn der Kampf gegen die vielgestaltigen Erscheinungsformen des Bösen im Lauf der Serie immer ernster wird, auch wenn Buffy und ihre Freunde je länger, je mehr zu emotional höchst engagierten Vollzeit-KämpferInnen werden, bleibt das Spielerische und der Humor in den Action-Szenen erhalten. Was wir sehen, sind Bewegungsfolgen, die mehr mit energetisch aufgeladenem Tanz zu tun haben als mit blut-

und schweisstriefendem Körpereinsatz. Und weil die Vampire sich, einmal gepfählt, in ein Häufchen Staub auflösen, scheint sich Buffy in den Action-Szenen jeweils freizutanzten – je besser sie als Vampirjägerin wird, desto spielerischer und einfallsreicher gestaltet sich ihre Kampftechnik.

«Buffy» als Serie ist weit davon entfernt, Gewalt zu verharmlosen. Die zentralen Themen sind Erwachsenwerden, Verantwortung und Vertrauen, und gerade was in zwischenmenschlichen Beziehungen passiert, geht einem oft unter die Haut. Die Action-Szenen haben eher eine ausgleichende Funktion, sie sorgen für Leichtigkeit, Humor und Tempo. Mit ihrer souveränen Kampfakrobatik ist Buffy ganz die der Schwerkraft und den physiologischen Begrenzungen entthobene Action-Heldin – doch das erspart ihr nicht die Aufgabe, sich mit ganz normalen Problemen einer jungen Frau herumzuschlagen.

Frei von Schwerkraft

Das Beispiel «Buffy» zeigt: In Action-Filmen geht es gewalttätig zu, und doch ist die Gewalt nicht der springende Punkt. Im Zentrum stehen HeldInnen, die, zumindest was ihre Körperkräfte betrifft, in der Regel grösser sind als das Leben. Unverwundbar, beinahe unsterblich, weitgehend frei von den Gesetzen der Biologie und der Schwerkraft. «Wer einfach nur Gewalt sehen will», schreibt Donovan, «schaltet am besten die Nachrichten am Fernseher ein.» Damit meint er, dass die Kämpfe in Action-Filmen, mögen sie noch so blutig sein, nichts mit Gewalt im realen Leben zu tun haben. Vielmehr geht es um die Möglichkeiten der Bewegung. Action nährt die

Fantasie von der Unverwundbarkeit des Körpers und lässt uns die ältesten Träume der Menschheit träumen: in einem Körper zu stecken, aber leicht und frei und völlig ohne Grenzen. Gerade die Mischung aus tödlicher Gefahr und ihrer traumwandlerischen Überwindung macht den Reiz aus.

Action gibt es aber nicht nur in Filmen und Computerspielen. Die Abenteuer- und Fantasy-Literatur, ganz zu schweigen von Krimis und Thrillern, lebt ebenso von actionreichen Szenen. Durch die verstärkten Versuche, Jungen und männliche Jugendliche vom Lesen zu begeistern, setzen

HORRORIKONE WIDER WILLEN

Ash, der Held von Sam Raimis «Evil Dead»-Trilogie, zählt zu den grossen Pechvögeln des Kinos. Es geht damit los, dass in der abgelegenen Hütte, wo er mit Freunden ein paar nette Tage verbringen wollte, das finsterste aller Grimoires lagert: das Necronomicon. Was die Freunde mit seiner Hilfe beschwören, ist etwas sehr Altes, Dunkles und Mächtiges: das Böse, das in den Wäldern wohnt. Selbiges dezimiert Ashs Mitausflügler dann derart schwungvoll, dass das Kunstblut fontänenweise spritzt. Im zweiten Teil wird es noch ärger. Nun haben sich Raum und Zeit endgültig gegen Ash verschworen: Der Tag mit seinem schützenden Licht verrinnt innerhalb weniger Sekunden, die Nacht hingegen dauert endlos. Selbst die Einrichtung der Hütte hat es nun auf Ash abgesehen – der ausgestopfte Hirschkopf verhöhnt ihn ebenso wie die Tischlampe –, und seine Freundin, die den ersten Teil nicht überlebte, kehrt als Untote wieder, mit nichts als Schabernack im Sinn. Zur Krönung des Ganzen wird auch noch Ashs Hand zur Dämonenbeute: Sie verpasst ihm Nasenstüber, zerrt ihn an den Haaren und zerschlägt Teller über seinem Kopf. Da hilft nichts, die Hand muss weg. An ihre Stelle montiert Ash eine Kettensäge. Und so, die abgesägte Schrotflinte in der Linken, die Rechte zum Mordwerkzeug umfunktioniert, wurde unser Held wider Willen zur Horrorikone.

Ich mag Ash wegen seiner gerupften Unbeugsamkeit. Weder von den Fährnissen des Schicksals noch von der eigenen Unfähigkeit lässt er sich einschüchtern; dem einmal betretenen Pfad folgt er bis zum Ende, mit oder ohne Hand, und hysterische Anfälle sowie Dämonenattacken bringen ihn höchstens kurzzeitig um die Contenance.

DANIEL ILLGER

Jugendbuchverlage seit einiger Zeit auf sehr darauf. Was heisst das nun aber für eine Geschichte? Dass die HeldInnen permanent in Kämpfe involviert sind? Nicht unbedingt. Im Gegensatz zum Action-Film, der davon lebt, dass auf der Leinwand so viel passiert und so schnell, dass das Auge nur müde hinterher hinken kann, arbeitet die Literatur mit Reduktion. Mit minimalen Mitteln deuten Texte an, was in einem Kampf passiert – der Rest geschieht im Kopf.

Gefährlich Erzählen

Das wichtigste beim literarischen Action-Modus ist das Erzähltempo. Am Beispiel eines ebenso actionreichen wie tief-sinnigen Jugendromans lässt sich zeigen, wie Texte die Vorstellungskraft der LeserInnen mobilisieren können: In Jonathan Maberrys «Lost Land»-Trilogie, deren erster Band seit letztem Jahr auf Deutsch vorliegt (siehe Buch&Maus 1/2013), gerät der junge Zombiejäger Benny Imura zwischen die Fronten. Denn die wahren Monster sind nicht die legendär langsam anrückenden Massen von Untoten, sondern die Menschen, die Zombies für grausige Spiele missbrauchen und erst noch Profit daraus schlagen. Maberry beschreibt jede Menge Actions-Szenen, und zwar ziemlich detailliert. Doch das Packende daran sind nicht die Momente, in denen die Knochen knacken. Es sind die Minuten davor, als Benny einen Plan macht, sich einen Angriff vorstellt und die Situation abwägt. Da sind wir als LeserInnen hellwach dabei, hochkonzentriert, das Herz beginnt schneller zu schlagen und wir sehen Benny in Aktion, lange bevor alles ganz anders kommt als geplant. Als sich der Junge an einen Wachtposten anschleichen will, von hinten, dreht sich der Mann genau im falschen Moment um und greift an. Was dann geschieht, beschreibt Maberry überdetailliert; aus einer Perspektive, die zu nah dran ist am Kampf, um einen Überblick zu erlauben. Das sorgt bei den LeserInnen für ein Gefühl von Überforderung und damit von Gefahr. An dieser Spannung zwischen dem Plan und den Ereignissen, die sich überstürzen, entzündet sich die Leselust.

LITERATUR

JONATHAN MABERRY

Lost Land

Aus dem Amerikanischen von Franca Fritz und Heinrich Koop. Stuttgart: Thienemann 2012.

BUMM! AUCH DIE KLEINEN MÖGEN'S, WENN'S KRACHT

Das Action-Genre, wie wir es heute kennen, ist eng mit der Frage der technischen und medialen Machbarkeit verknüpft. Über alle Kanäle haben heute bereits kleine Kinder Zugang zu actionreichen Inhalten. Warum aber macht Action so viel Spass? GERDA WURZENBERGER stellt fest, dass Action durchaus auch in Kinderbuchklassikern und neuerdings auch im Bilderbuch zu finden ist. Wie und warum funktioniert diese papierene Buch-Action?

Beim Thema Action scheiden sich die Geister. Je selbstverständlicher schon kleine Kinder Zugang zum Actiongenre haben – sei es via Handys, iPads, DVDs, im Kino oder im Comic – desto hilfloser erscheinen die apokalyptischen Warnungen besorgter Eltern oder PädagogInnen, deren medienpädagogische Normen, wie Claudia Rathmann in einer Studie zum Thema «lustige Zeichentrickfilme und Gewalt» feststellt, aus den 1960er und 70er Jahren stammen. Sie attestiert den Kindern ein «ausgeprägtes Genrewissen», mit Hilfe dessen diese «über genretypische Inkonsistenzen» also vermeintliche Widersprüchlichkeiten etwa im Hinblick auf die Folgen von Gewalt, hinwegsehen. Nicht die realen Folgen von Gewalt stünden dabei im Vordergrund, sondern «charakteristische Komikelemente» des Genres. Rathmann nennt das einen emotional-distanzierten Rezeptionsstil: Beim Ansehen von Zeichentrickfilmen rückten alle Handlungsverläufe «in einen Kontext des 'Nicht-Ernstnehmens'». Ganz anders ist das bei Eltern oder PädagogInnen: Bei diesen wird der Rezeptionserfolg stets von der Frage überlagert: «Was wäre, wenn die Darstellungen real wären?» Eine Frage, die Kinder, die das Action-Genre zur Unterhaltung und Entspannung nutzen, wahrscheinlich gar nicht wirklich verstehen.

Das Prinzip der körperlichen Unversehrtheit

Die Schwierigkeiten fangen bereits bei der Definition des Begriffs Action an. Grundsätzlich geht es in allen Ausprägungsformen darum, dass so richtig etwas los sein muss. Etwas, wofür man im Comic Wörter wie «RRRUMM» oder «WUMMM» oder «GRRMPF» erfunden hat. Es knallt, es quietscht, es schreit und kreischt. Und dafür braucht es Tempo. Tempo ist einer der wichtigsten Faktoren für Action. Es muss schnell gehen und es muss etwas kaputtgehen. KLIRR!!! Das wirklich Schöne an der Action ist, wenn etwas oder jemand kaputtgeht, aber doch nicht wirklich kaputt ist. Denn die Heldinnen und Helden des Action-Genres für die Kleineren bleiben unversehrt, was auch immer mit ihnen passiert. Das berühmteste Beispiel der Gewalt-und-Medien-Debatte, das Katz-und-Maus-Spiel von

«Tom und Jerry» zeigt das eindrücklich: Ob flachgedrückt oder langgezogen, ob gegen die Wand geknallt oder aus Hunderten von Metern herabgestürzt: Der Lieblingsfeind steht immer wieder auf. Er schüttelt sich, faucht und grunzt und rennt erneut los... Und die nächste Action-Sequenz kann beginnen. Übrigens gilt diese Regel der körperlichen Unversehrtheit auch für viele der superharten Helden des Action-Kinos: Egal wie wild und effektiv es zugeht, der Held/die Heldin überlebt alles...

Woher aber kommt diese Freude an Action? Warum können schon kleine Kinder hemmungslos lachen, wenn die Naturgesetze von Geschwindigkeit und Schwerkraft durcheinandergewirbelt werden? Medienpädagogik oder Psychologie beschäftigen sich kaum mit dem Phänomen. Dabei kann man dies bei jedem Kleinkind beobachten, das mit Freude den Plastikteller vom Esstisch fegt und mit strahlenden Augen «Bumm» sagt. Oder wenn es seine ersten Türme baut und der schönste Moment derjenige ist, wenn – RRRRUMMMS! – alles umgestossen wird. Was für tolle Action! Und dabei bleibt alles unversehrt. Und es kann von vorne losgehen. Vielleicht trägt die Tatsache, dass dieser Moment der Lust und des kindlichen Spasses auch kippen und in kreischende Aggression, Verzweiflung und echte Zerstörung umschlagen kann, zur skeptischen Haltung bei, mit welcher viele Eltern und PädagogInnen dem Action-Genre begegnen.

Action in Kinderbuchklassikern

Action lebt von der Geschwindigkeit: Entsprechend bieten all die neuen Medien, die Teil des Beschleunigungsmodus sind, in welchem sich die westliche Gesellschaft seit Jahrzehnten befindet, die ideale Plattform für Action: weil sie die Auswirkungen der Geschwindigkeit sichtbar machen können. Und doch hat Action durchaus ihren Platz in der Kinderliteratur, was Klassiker eindrücklich beweisen. Und wie bei «Tom und Jerry» machen Geschichten zum Vorlesen für kleinere Kinder dann ganz besonders viel Spass, wenn sich kleine oder generell unterlegene Protagonisten gegen Grosse actionreich zur



16

Wer über genug Genrewissen verfügt, kann die Dynamik und die Komik in diesem Kindercomic problemlos entschlüsseln.

Wehr setzen – die superstarke Pippi Langstrumpf, die sich gegen Polizisten, Räuber und Stiere behauptet, oder die dicke Berta, die in Erich Kästners «Pünktchen und Anton» einen Einbrecher zur Strecke bringt: «Berta hob ihre Keule hoch und schlug dem Mann eins über den Kürbis. Der Mann taumelte und fiel um wie ein Sack. ‚Den hätten wir‘, sagte Berta zu Piefke und machte Licht.»

Auch im kinderliterarischen Action-Genre sind dabei Kulturunterschiede auszumachen: So findet in angelsächsischen Klassikern wie «Peter Pan» oder «Wo die wilden Kerle wohnen» Actionhandlung in phantastischen Gegenwelten statt, und die ProtagonistInnen bleiben auch in den wildesten Szenen absolut unversehrt. Man denke nur an den Kampf Peter Pans mit dem schauerlichen Kapitän Hook. Anders ist es hingegen im französischen Kinderbuchklassiker «Der Krieg der Knöpfe» von Louis Pergaud. Darin wird realistisch von einem Kampf – einem regelrechten Krieg – zweier Jungenbanden erzählt, und die dort geschilderten Kampfszenen sind ebenso drastisch wie actionreich, und eben auch wirklichkeitsnah: Dem geschilderten Kampfgeschehen entsprechend tragen die Jungen jede Menge Verletzungen davon. Von körperlicher Unversehrtheit keine Spur.

Die Medienpädagogik hat für diesen Unterschied den Begriff der sauberen bzw. schmutzigen Gewalt gefunden. Demnach wird in «Cartoons», Komödien und Genreparodien nur 'saubere Gewalt' gezeigt, bei der es um Dynamik, Geschwindigkeit, Action geht, schreibt Medienpädagoge Lothar Mikos im Aufsatz «Kann Gewalt denn lustig sein?». «Schmutzige Gewalt» hingegen macht die Folgen der Gewalt für die Opfer sichtbar. Diese Argumentation zeigt: In der Medienpädagogik

ist die Frage der Action nicht von der emotionsgeladenen Gewalt-Diskussion zu trennen. Ganz besonders wenn es um kleine Kinder geht. Aber Genres wie Comics für die Kleinsten – also ohne Text – kommen nun einmal kaum ohne Action aus. Schliesslich muss etwas passieren! Die Reihe «Kleiner Strubbel» von Pierre Bailly und Céline Fraipont, die in der neuen Kleinkind-Abteilung des renommierten Comic-Verlags Reprodukt erscheint, zeigt das gut. In den beiden bisher publizierten Bänden «Im Gemüsebeet» und «Das Nebelhaus» werden zwar harmlose und nette Geschichten erzählt, diese sind aber sehr gekonnt als Comics – samt Action – in Szene gesetzt.

Action im Bilderbuch – geht das?

Etwas entspannter lässt sich das Spiel mit der Action im Bilderbuch verfolgen. Und das hat einen sehr einleuchtenden Grund: Im Kontext von Geschwindigkeit und Dynamik ist das Bilderbuch ein harmloses, weil fast schon anachronistisches Medium. Während die laufenden Bilder mittels immer ausgefeilterer technischer Tricks auf Bildschirmen jeder Grösse und Ausprägung die wildesten Kapriolen vollführen, bleibt das gedruckte Bild im Buch prinzipiell statisch. Jede Bewegung, jede Action müssen die BetrachterInnen von Bildern und Bildabfolgen erst selber in ihren Köpfen erzeugen. Damit das gelingt, braucht es Erfahrung, also eben jenes von Rathmann an-

NON STOP MOTION

Die Actionhelden meiner Kindheit waren die drei Musketiere. Drei? Nein, vier, denn d'Artagnan ist ja der eigentliche Held. Alle für einen – einer für alle! Mit ihnen bin ich durch Frankreich gereist, bequem auf dem Fernsehsofa meiner Grosseltern. Das waren damals Actionfilme ohne Tricktechnik und schnelle Schnitte. Sie lebten von der Bewegung und dem vollen Körpereinsatz ihrer Hauptfiguren. Etwas später wich meine Musketier-Begeisterung der für James Bond. Mit ihm ging es nicht durch Frankreich, sondern um die ganze Welt, und das schneller als in 80 Tagen. Ganz herrlich war der technische Schnickschnack, mit dem im letzten Bruchteil einer Sekunde nicht nur die Welt, sondern vor allem 007 gerettet wurde. Wie auch sonst wäre ein neues Agenten-Action-Abenteuer möglich?! Man lebt ja schliesslich nur – zweimal.

INGRID TOMKOWIAK



ILLUSTRATION: THE TJONG-KHING. DIE TORTE IST WEG!, MORITZ 2006.

Die Torte, die alles ins Rollen gebracht hat, ist weg, doch Action ist noch gegenwärtig und lässt ahnen, was auf den vorangegangenen Seiten passiert ist.

gesprochene Genrewissen, über das heute bereits fast jedes Kleinkind verfügt (was ihr fast schlafwandlerischer Umgang mit Smartphones und Tablets und deren u.a. auch actionreichen Inhalten belegt). Im Wissen um dieses Genrewissen kann auch das alte Medium Bilderbuch eine Annäherung an das Action-Genre wagen, die über die Dynamik beliebter Stationen-Bilderbücher (nach dem Modell von Eric Carles «Die kleine Maus sucht einen Freund») hinausgeht.

Verfolgungsjagden und Massenkarambolagen

Eines der überzeugendsten Action-Bilderbücher der letzten Jahre ist Thé Tjong-Khings «Die Torte ist weg!» (Moritz 2006): Es zeigt in tableauartigen Doppelseiten die wilde Jagd nach den beiden Dieben, die Herrn und Frau Hund auf der ersten Seite die Torte vom Tisch rauben. Diese Jagd geht nicht nur über die üblichen 12 Doppelseiten, sondern auch quer durch die unterschiedlichsten Landschaften. Dabei steht sehr bald nicht mehr nur die Torte im Zentrum, sondern an allen Ecken und Enden entwickelt sich die eine oder andere, grössere oder kleinere actionreiche Handlung mit den unterschiedlichsten ProtagonistInnen. Text braucht diese Handlung nicht, die Action erklärt sich für Action-Geübte ganz von selbst.

Während in «Die Torte ist weg!» die Perspektive relativ statisch bleibt, lehnt sich die Illustratorin Joëlle Jolivet im 2010 erstmals auf Deutsch erschienenen Bilderbuch «Oups!» an die wackelnden und wechselnden Blickwinkel einer Handkamera an, wie man sie aus dem Kino kennt. So ist es wohl kein Zufall, dass die als Navigationshilfe dienenden Texte, die mehr Gesprächsfetzen denn Erzählung sind, von einem Autor stammen, der sich sowohl mit Comics wie mit Drehbüchern auskennt: Jean-Luc Fromental. Action ist in diesem Bilderbuch

nicht nur auf der Handlungsebene zu erleben, wo eine aus Versehen auf der Strasse gelandete Seife glatt eine mit der Chaostheorie liebäugelnde Kettenreaktion auslöst. Mithilfendiger Retrofarben spielt Jolivet mit den unterschiedlichsten actionfreundlichen Ästhetiken: Comic und Actionpainting, Scherenschnitt und Pop-Art, Graffiti und Werbegrafik. Hier geht wirklich die Post ab. Für Genre-Ungeübte bietet das Buch am Ende deshalb einen kurzen Überblick, der Ursache und Wirkung übersichtlich durchnummeriert.

Sehr viel plakativer wird das Thema Action im Bilderbuch «Bumm» von Leo Timmers (vgl. S. 23) abgehandelt, welches den besonders für kleinere Kinder geeigneten Rhythmus des Stationen-Buches aufgreift: Seite für Seite blättert man sich durch eine Massenkarambolage, bei welcher die abenteuerlichsten Fahrzeuge nach und nach aufeinanderprallen, wobei ihre Ladungen durch die Luft fliegen – alles, von Hühnern über Fische, Gemüse bis hin zu Farbtöpfen. Den lustvollsten Teil der Action allerdings, den eigentlichen Aufprall, hat Timmers ausgeblendet: Jedesmal, wenn es kracht, wird man mit einer Wolke abgespeist, in die das Wort «Bumm» eingeschrieben ist. Das ist pädagogisch vermutlich lobenswert – aber für ein Actionbilderbuch doch ein regelrechter Bremsklotz.

LITERATUR

PIERRE BAILLY / CÉLINE FRAIPONT
Kleiner Strubbel. Trubel im Gemüsebeet / Das Nebelhaus
 Berlin: Reprodukt, beide 2013.

JEAN-LUC FROMENTAL (TEXT) / JOËLLE JOLIVET (ILLUSTRATION)
Oups!
 Aus dem Französischen von Leonie Jacobson. Hamburg: Aladin Verlag
 2013. 40 S., Fr. 24.40.

MEDIUM DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN

Nirgendwo erreicht Action eine so vollkommen schwerelose Verspieltheit wie im Animationsfilm: Figuren fliegen aus dem Stand davon, die ganze Welt kann sich in einem Wimpernschlag verwandeln. Wie funktioniert das? Und was machen die animierten Zeichnungen mit uns, den ZuschauerInnen? Um diesem Geheimnis auf die Spur zu kommen, hat sich CHRISTINE LÖTSCHER mit zwei Filmwissenschaftlern unterhalten, den Animationsfilmexperten Daniel Illger* und Michael Lück**.

Buch&Maus: Welche Möglichkeiten hat der Animationsfilm, die der sogenannte Realfilm nicht hat?

Daniel Illger: Beim sogenannten Realfilm gibt es in der ausserfilmischen Realität vor der Kamera eine echte Bewegungsfolge, die dann abgefilmt wird. Beim Animationsfilm hingegen werden Einzelbilder erstellt, die dann eine Illusion einer Bewegung ergeben. Der Unterschied besteht darin, dass man aus diesen Einzelbildern jede beliebige Bewegung, jede Idee von Bewegung, jede Form von physischer Wandlung gestalten kann. Der Animationsfilmer Norman McLaren hat einmal gesagt, das Entscheidende beim Animationsfilm sei nicht das, was man sieht, sondern das, was zwischen den Bildern passiert. Zwischen zwei Einstellungen kann alles geschehen, was man sich überhaupt denken kann. Deswegen verfügt der Animationsfilm im wahrsten Sinne des Wortes über unbegrenzte Möglichkeiten.

Michael Lück: Das heisst zum Beispiel, dass aus einem Tennisball in Frame eins, also im ersten gezeichneten Bild, ein Weihnachtsmann in Frame zwei, dem zweiten gezeichneten Bild, werden kann. Dazu passt, dass es im Animationsfilm häufig um eine andere Realität geht, um Glaube, Hoffnung, Wunder und Träume. Offenbar scheint der Animationsfilm diese Themen anzuziehen, durch die Möglichkeiten, die in der Zeichnung stecken.

Schöpfen die Animationsfilme, die heute ins Kino kommen, denn diese Möglichkeiten auch aus?

Illger: Es gibt in der Forschung eine Diskussion über die Frage, inwieweit das Potential im kommerziellen Animationsfilm

durch die Bestrebungen beschnitten wird, den Film eng an der Wirklichkeit zu halten. Dazu gehört die weit verbreitete Kritik an Disney, derzufolge dieser nach einer wilden experimentellen Anfangsphase einen Animationsstil geschaffen habe, der die Möglichkeiten des Animationsfilms gnadenlos zurechtgestutzt habe, um die Filme so nah wie möglich an einer Idee des Realismus zu halten. Das äussert sich zum Beispiel darin, dass die Tiere sich wie Menschen verhalten oder dass Geräusche an das angebunden sein sollen, was auf der Bildebene passiert. Vor diesem Hintergrund gibt es Stimmen, die behaupten, dass der Animationsfilm umso mehr zu sich selbst kommt, je mehr er sich von einem realistischen Anspruch löst.

Wenn zwischen zwei Bildern alles passieren kann – wo passiert es denn genau? Kommen die Ideen aus dem Material, aus den Zeichnungen, Knetfiguren, Puppen, oder entstehen sie in den Köpfen der Zeichner?

PHÖNIX AUS EIS UND ASCHE

Als Kind gehörte mein Herz Winnetou. Mein Lieblings-Actionheld als Erwachsene aber ist definitiv Crash Bandicoot. Dieser kleine rote Beuteldachs des gleichnamigen Jump'n'Run-Games für die PlayStation2 hat mich die Weihnachtsferien 2001 gekostet. Ein Preis, den ich nur allzugern bezahlt habe. Mit Crash bin ich durch Eiswüsten gehüpft, über Wüstenklippen gesprungen, Jetski gefahren. Wir haben Dynamit an Kisten gelegt, fleissig Äpfel gesammelt und uns in die Obhut des Schutzpatrons «Hugeda» begeben — um nur einige unserer Abenteuer zu nennen. Das allerschönste an Crash aber war, dass er zig verschiedene Tode sterben konnte: So zerbrach er in klirrende Eisscherben, verbrutzelte zu einem Häufchen Asche oder seine Augen kullerten über den Bildschirm. Um jedesmal in neuer Frische aufzuerstehen.

MELA KOCHER

*DR. DANIEL ILLGER arbeitet als Film- und Literaturwissenschaftler an der Freien Universität Berlin. Er forscht unter anderem zum Gothic Horror und zu Kosmischer Angst in der Tradition H.P. Lovecrafts als medienübergreifender Poetik.

**MICHAEL LÜCK arbeitet als Medienwissenschaftler an der Freien Universität Berlin. Unter anderem beschäftigt er sich mit dem Verhältnis von Unterhaltungsformen zum politischen Prozess der Geschichtsbildung.



FILMSTILL AUS: PETER RAMSEY, HÜTER DES LICHTS, DREAMWORKS 2012.

Licht, Tempo und Bewegung sind der Stoff, aus dem die Träume sind: «Sandy» der Sandmann im Animationsfilm «Die Hüter des Lichts».

Lück: Das Wunder des Animationsfilms besteht gerade darin, dass sich dieser Ort nicht bestimmen lässt. Der Ort zwischen Frame eins und Frame zwei als die Realität, um die es im Animationsfilm geht, die nichts mit einer vorfilmischen Realität zu tun hat, ist wirklich unbestimmt. Sie setzt sich sicherlich aus all dem zusammen: aus den Ideen der Künstler, aus den poetologischen Möglichkeiten, die historisch gegeben sind, aber auch aus der Fantasie der ZuschauerInnen. Man kann das nicht richtig festnageln, und genau darin liegt die Faszination: Die unbegrenzten Möglichkeiten, die man empfindet, wenn Jack Frost, einer der Protagonisten von «Hüter des Lichts» (im Original «The Rise of the Guardians») alles in Eis verwandelt oder einfach in die Luft steigt. Alles ist möglich – und zwar nicht, weil sich das jemand ausgedacht hat, sondern weil es diesen unbestimmten Ort zwischen Frame eins und Frame zwei gibt.

Illger: Der Animationsfilm gibt der psychischen Realität eine sinnlich-konkrete Gestaltung. Es gibt eine innige, intime und unmittelbare Verbindung zwischen den Fantasien, Wünschen,

Träumen, vielleicht auch Ängsten des Publikums und dem, was der Animationsfilm kann. Das Spannende ist, dass es über das hinausgeht, was im Animationsfilm konkret sichtbar ist. Faszinierend an «Hüter des Lichts» finde ich, dass man bei dem irrwitzigen Tempo, in dem sich die Veränderungen von Formen, Farben und Bewegungen vollziehen, eigentlich gar nicht mehr sieht, was man sieht. Doch dieses Nichtsehen wird gefüllt über die eigene Fantasie. Die Fantasie, die davor wachgerüttelt und mobilisiert wurde: über die Figuren und ihre Bewegungsspiele. So entsteht eine Bewegung des gegenseitigen Hochschaukelns zwischen dem, was der Film uns anbietet, und dem, was wir in unseren Köpfen und Herzen haben.

Lück: Ich habe den Eindruck, dass die Art und Weise, wie Animationsfilme gemacht sind, etwa gezeichnet und nicht fotografiert, automatisch eine andere Realität als Spielfeld eröffnet, eine Realität, in der Wünsche, Träume und Wunderglaube angesiedelt sind. Man könnte hier, ausgehend von Aristoteles' Prinzip der Nachahmung, von einer anderen Form

von Nachahmung durch die Kunst sprechen. Nachgeahmt wird etwas ganz Spezifisches zwischen den handelnden Menschen, um die es nach Aristoteles geht. Nachgeahmt werden die Struktur und Bewegung unserer Fantasie, unserer Wünsche, unseres Begehrens.

Illger: Genau, Animationsfilme können Dinge in uns freisetzen, die dem Bewusstsein nicht so einfach zugänglich sind.

Lück: Und hier kommt die Action ins Spiel. Das, was da nachgeahmt wird – Träume, Wünsche, Begehrensstrukturen – sind

Dinge, die sich grundsätzlich nicht ohne Weiteres vergegenständlichen und abbilden lassen. Dafür müssen bestimmte Erregungsformen gefunden werden; das Auflösen von Bedingungen der Schwerkraft, wie es im Animationsfilm eben möglich ist.

Illger: Interessant ist doch auch, dass man als Erwachsener gar kein Problem hat, einen Film wie «Hüter des Lichts» zu geniessen, mit Weihnachtsmann, Osterhase, Zahnfee und Sandmann als Protagonisten, weil er ganz andere Schichten anspricht als das, was auf der Ebene der manifesten Handlungsebene geschieht.

Lück: In dem Film geht es nicht darum, dass man an den Weihnachtsmann glauben soll, sondern dass man Träume hat und Wünsche, und dass es Spass macht zu fantasieren.

INSERAT



Buch und Spielzeug in einem – so macht Entdecken Spass!



3 bis 5 Jahre, CHF 16.90
978-3-280-03456-9



3 bis 5 Jahre, CHF 19.90
978-3-280-03452-1

Spielanleitungs-Videos und
weitere Bände auf www.ofv.ch



Erhältlich im Buchhandel oder über www.ofv.ch

Um noch einmal auf den Action-Modus zurückzukommen: Der Film ist sehr actionlastig, aber weitgehend gewaltfrei. Das scheint mir wichtig zu sein, um zu bestimmen, was Action im Animationsfilm eigentlich ist.

Illger: Faszinierend an den Kampfszenen in diesem Film ist, dass sie im Grunde keine Kampfszenen sind. Es gibt ja sehr viele Filme, in denen Kämpfe wirklich etwas mit physischer Konfrontation zu tun haben: Wer schlägt sich besser, wer kann diese oder jene Waffe besser führen? Doch hier scheint mir, dass es in den Kämpfen auf eine Konfrontation zwischen verschiedenen Ideen von Bewegung hinausläuft. Es gibt die schwarze wogende Masse des Boogie-Man, der den Kindern Albträume bringt, und die leuchtenden, explodierenden, permanent ihre Form ändernden Lichtstrahlen des Sandmanns, der für die schönen Träume zuständig ist.

Die meisten Animationsfilme kommen in 3D ins Kino. Das Wald-Fantasy-Abenteuer «Epic» zum Beispiel (siehe Seite 33) oder eben «Hüter des Lichts». Was bringt 3D dem Animationsfilm? Ausser Schwindelgefühlen und Schmetterlingen im Magen?

Lück: Es gibt zwei Arten von 3D-Filmen: Den einen wird der 3D-Look am Ende draufgepackt, was vor allem irritierend wirkt. Und dann gibt es Filme, die wirklich in 3D gedacht wurden. Ein Beispiel ist James Camerons «Avatar» (2009). Bei dem Film hatte ich das Gefühl, dass eine ganz neue



FILMSTILL AUS: PETER RAMSEY, HÜTER DES LICHTS, DREAMWORKS 2012.

Was Jack Frost, der Held von «Hüter des Lichts», berührt, wird mit Eisblumen dekoriert...

Bewegungsqualität geschaffen wird, eine ganz langsame, sachte, schwebende Bewegung.

Illger: Bei sehr vielen 3D-Animationsfilmen werden Effekte durch 3D verstärkt, aber dafür die Möglichkeiten, auf einen Film zu reagieren, einschränkt. Ich habe den Verdacht, dass 3D bei Filmen, bei denen es nur als Effekt eingesetzt wird, zu einer Überwältigungsästhetik beiträgt, mit allen «guten» und «schlechten» Folgen, die sie haben kann. Das kann wahn-sinnig mitreissend sein, doch gerade beim Animationsfilm ist man dadurch weniger frei in der eigenen Haltung gegenüber dem Film.

Wenn man Ihnen so zuhört, muss man sich wundern, dass Animationsfilme in der Kritik, vor allem, wenn Kinder das Zielpublikum sind, viel stärker am Plot und an der Botschaft gemessen werden als an der Art, wie sie gemacht sind. Offensichtlich funktioniert, um beim Beispiel «Hüter des Lichts» zu bleiben, die Geschichte vom Kampf der guten BeschützerInnen der Kinder gegen den dunklen Boogie-Man mit seinen Alpträumen vor allem, weil sie ästhetisch überzeugend umgesetzt ist.

Lück: Wenn es um diese andere Realität der Wunder und Träume geht, dann scheint mir die Geschichte, die «Hüter des Lichts» erzählt, sehr viel mit Angst und mit Erinnerung zu tun zu haben. Warum habe ich den Eindruck, dass die Geschichte funktioniert? Es gelingt dem Film zu vermitteln, dass die Angst genau da die Kontrolle übernimmt und wirklich bedrohlich wird, wo man aufhört an etwas zu glauben. Sie übernimmt die Kontrolle, weil sie buchstäblich aus dem Nichts kommen kann. Solange man die Realität der Wünsche gelten lässt, bekommt man auch die Angst in den Griff. Die kindlichen Figuren im Film sagen ja nicht, dass sie nicht an den Boogie-Man glauben, sondern sie fürchten sich einfach nicht vor ihm.

Illger: Ich glaube grundsätzlich, dass die Bedeutung von stimmiger Psychologie und stimmiger Handlung überschätzt wird. Das hängt häufig mit einer normativen Vorstellung von Kino zusammen. Meines Erachtens ist es spannender zu schauen, wie ein Film seine Binnenlogik baut. Da kann es natürlich Filme geben, für die es eine unglaublich aus-

geklügelte Figurenpsychologie braucht, und es kann Filme geben, für die das Gegenteil gilt. Animationsfilme gehören eher zu dieser Sorte. Der Philosoph Stanley Cavell sagt, dass die Figuren im Animationsfilm frei seien von Einschränkungen der realen Körperlichkeit im Alltag. Sie kennen keine Schwerkraft, sie sind unverwundbar; man könnte sogar von Unsterblichkeit reden. Die Figuren, sagt er, seien Beseeltheit, Körperlosigkeit, reiner Geist. Der Animationsfilm suggeriert, dass es eine Art von Freiheit gibt von den Nöten des Lebens in einem Körper. Sei es Krankheit, Gebrechlichkeit, Tod und vielleicht sogar Sexualität. Das Begehren ist so gestaltet, dass es sexuelles Begehren eher umschifft. Darin liegt das Befreiende und Lustvolle, das auf ganz unterschiedliche Weise sowohl das siebenjährige Mädchen als auch den siebzigjährigen Grossvater anspricht. Action ist ein Modus, wie man diese Art von Körperlichkeit zelebrieren kann. Meine Vermutung wäre, dass Action etwas damit zu tun hat, Körpererfahrung in ihren Grenzbereichen fantasieren zu können. Im Grenzbereich der Befreiung, hin auf die Unsterblichkeit. Auf der anderen Seite wird die Verwundbarkeit und Sterblichkeit sichtbar.

Lück: Grundsätzlich, egal ob im Animations- oder Realfilm, besteht der Reiz darin, dass in Actionszenen nachgeahmt wird, was es bedeuten kann, zu handeln. Der Unterschied besteht in der Art, wie diese Möglichkeiten ausgespielt werden. Diese Handlungen sind im Action-Modus immer heroische Handlungen, mit Aristoteles gesprochen, der zwischen hohen und niederen Handlungen unterscheidet; sie sind niemals schwächer als die, die wir selber kennen. Sonst würden wir nicht mehr von Action, sondern von Slapstick sprechen. Bruce Willis ist unsterblich, und der Weihnachtsmann ist unsterblich. Nur, dass die Action im Animationsfilm nicht an eine Figur gebunden sein muss – sie ist in der Bewegung selbst.

FILM

PETER RAMSEY (REGIE)
Hüter des Lichts
 Dream Works: USA 2012.

SPIELKULTUR: OHNE ACTION KEINE GAMES

Auch bei Videospielen erfreut sich Action besonderer Beliebtheit. Unterdessen gilt die Devise «Köpfchen oder Knöpfchen» nicht mehr, denn gerade Action-Games erfordern hohe Konzentration. Von MELA KOCHER

Nach Roger Caillois, dem französischen Soziologen und Philosophen, ist «agôn» eine der vier grundlegenden Eigenschaften von Spielen generell, nebst «mimicry» (Maskierung), «ilinx» (Risiko) und «alea» (Zufall). «Agôn» bedeutet auf griechisch Wettstreit; es stellte nach Auffassung vieler WissenschaftlerInnen eins der Grundprinzipien der antiken griechischen Kultur dar. Was Videospiele anbelangt, so ist «agôn» nicht nur in Actiongames, sondern in den meisten digitalen Spielen ein zentrales Gestaltungsprinzip, und zwar, wenn es um den Spielausgang geht: sobald SpielerInnen gegeneinander oder gegen Avatare antreten. Das ist nicht nur in Actiongames der Fall, sondern auch in rätselbasierten oder strategischen Games wie etwa einem Online-«Scrabble». Darüber hinaus tritt man in Single-Player-Spielen wie «Tetris» in den Wettstreit mit sich selber, indem man seine eigene Höchstleistung zu schlagen versucht. Den Highscore zu übertreffen oder sich mit anderen Spielern zu messen, trägt zur grundlegenden Spielmotivation bei.

Wettkampf, Action, Wissen

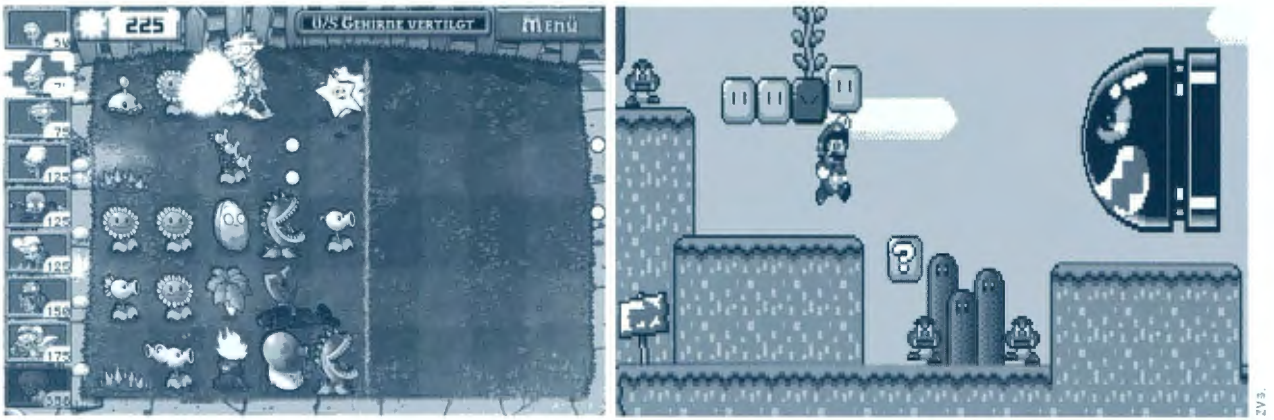
Wettkampf ist insbesondere für Actionspiele auf der Mikroebene unerlässlich: Nach deren vereinfachten Grundstruktur müssen ActionspielerInnen von A nach B gelangen, wobei sich ihm Hindernisse in den Weg stellen, die er bezwingen muss. Dies gilt für alle Subgenres im Actionbereich; Actiongames sind daher eher auch als Metagenre zu verstehen. Im First Person Shooter «Doom 3» beispielsweise geht es darum, in militärischen Anlagen (ausser-)irdische Monster zu besiegen. In Jump'n'Run-Spielen wie «Super Mario» steuert man den kleinen Klempner vom einen zum andern Rand des Spielfelds und zum Ende des Levels und bekämpft dabei Hindernisse wie Giftpilzen oder Fleisch fressenden Pflanzen. Action-Adventure-Spiele wie «Lara Croft» funktionieren nach demselben Prinzip, mit der Erweiterung durch den 3D-Raum, einer fotorealistischeren Grafik und elaborierteren, narrativ eingebetteten Kampfelementen.

Ein Beispiel soll zeigen, welche Anforderungen und Spielstrategien durch Actionelemente hervorgebracht werden können. «Pflanzen versus Zombies», ein Smartphone-Spiel, stellt eine Sammlung actionlastiger Minispiele dar. Die Rahmengeschichte dient dazu, den Konfliktsituationen Sinn zu geben, mehr nicht: Im Garten vor dem Haus wachen Pflanzen über die Hausbewohner, die von einer sich stetig vergrößernden Horde Zombies bedroht werden. Die Spielerin besorgt den Garten: Sie wählt aus einer Auswahl von Pflanzen aus, um den verschieden gearteten Zombies adäquat und ökonomisch zu begegnen. In einem anderen Spielmodus spielt die Spielerin auf der Seite der Zombies und versucht, sich den Weg durch die Pflanzenphalanx zu bahnen. Verschiedene Spielumgebungen (Erde, Wasser, Hausdach) und Wettereinflüsse (Nebel, Eis, Tag und Nacht) gestalten ein abwechslungsreiches Szenario für über vierzig Minispiele. Die Bandbreite an Spielsituationen, die dadurch entsteht, erfordert dementsprechend auch unterschiedliche Spielstrategien: In einigen ist vor allem strategisches Platzieren der Pflanzen gefragt, andere wiederum verlangen Reaktionsgeschwindigkeit, Geschicklichkeit oder Feinmotorik, und nicht wenige den simultanen Einsatz kombinierter Fähigkeiten. Da eingehendes Wissen über die Eigenschaften aller vierzig Pflanzen- und fünfundzwanzig Zombie-Arten gesammelt und memoriert – und dann in Windeseile angewendet – werden muss, ist auch das Erinnerungsvermögen gefordert.

Kontrolle behalten, Ordnung schaffen

Komplexe Situationen ergeben sich beispielsweise im Minispiel «I, Zombie»: Am linken Bildschirmrand finden sich eine Auswahl von Zombies, die rechts der Mittellinie platziert werden können und sich daraufhin nach links zum Haus hin bewegen, währenddem sie leise «Brains!» skandieren. Gefressene Sonnenblumen liefern die virtuelle Währung, die Sonnen, mit denen man die Zombies erstein. Es geht nun um eine strategische Räumung aller Reihen, und es muss gut überlegt sein, wo und wie man beginnt. Die blaue Pflanze in der zweituntersten Reihe links verschießt Hagelzuckererbsen, welche die Geschwindigkeit der Zombies zeitweilig

*DR. MELA KOCHER ist Expertin für Games und wissenschaftliche Mitarbeiterin am SIKJM sowie an der Hochschule der Künste ZHdK.



Einmal Zombies, einmal Super Mario als Actionhelden: Beim Überwinden von Hindernissen sind Geschicklichkeit und Konzentration gefragt.

beeinträchtigen. Dagegen ist nur der Zombie mit der Leiter gut geschützt. Das Hufeisen in derselben Reihe zieht jedoch jegliche Arten von Metall an und entreisst daher dem Zombie die Leiter, weswegen er den Erbsen schutzlos ausgeliefert ist und deren Angriff nicht übersteht. Hier hilft nur ein Doppelangriff zweier schwächerer Zombies ohne Metallverschalung, die sich gegenseitig den Rücken frei halten, bis dass das Hufeisen entfernt ist, und nun im gesamten Spielfeld auch stärkere Zombies, wie etwa der Football-Zombie, eingesetzt werden können. Es gilt daher nicht nur, die Eigenschaften der Spielobjekte zu kennen, sondern sie auch in ihrem Verhalten mit der Spielumgebung genau zu beobachten, um aufgrund dieses

RORSCHACH ODER ALTE LIEBE ROSTET NICHT

Als mir zum ersten Mal ein Comic-Heft aus der Reihe «Watchmen» in die Finger kam, verlor ich mein Herz rasend schnell. Zugegeben, man verliert sein Herz als Teenie möglicherweise schnell, doch schliesslich heisst es auch: Alte Liebe rostet nicht. Und ein gewisser Rorschach, der hat mich damals im Sturm erobert. Man müsste ihn wohl als psychotischen Finsterling und kompromisslosen Sturkopf charakterisieren, der im Laufe seines fiktiven Lebens eine ganz eigene Moralvorstellung entwickelt.

Sein Gesicht hält er hinter einer Maske versteckt, auf der – wie beim dem Test des Schweizer Psychiaters – Tintenkleckse zum Ausdruck für das Unbewusste werden. Die ständigen Metamorphosen der stilisierten Mimik sind schön anzuschauen, sie zeugen von all den Emotionen, die in Rorschach stecken, die hinter seiner Maske brodeln. Rorschach besitzt weder Superkräfte noch eine spezielle Ausrüstung, allerdings ist er geübt im Strassenkampf und ein ausgezeichneter Detektiv. Ich mochte Rorschach stets, weil er so etwas wie der Antiheld schlechthin ist – er erkannte in den Tintenklecksen niemals Blumen oder Schmetterlinge, vielmehr Unheil und Schmerz. Und dennoch kämpft er für das (wie auch immer definierbare) Gute. Diese Haltung hat mich beeindruckt.

MICHAEL STAVARIČ

*MICHAEL STAVARIČ lebt als Autor für Erwachsene und für Kinder in Wien. Sein jüngstes Bilderbuch heisst «Gloria nach Adam Riese» (Luftschacht 2012), diesen Sommer erscheint «Königreich der Schatten», sein neuer Roman für Erwachsene, bei C.H.Beck.

Feedbacks weitere Strategien zu entwerfen. Das Spielerlebnis, das sich aus dem Zusammenspiel von Actionelementen und Spielmechanik ergibt, ist mannigfaltig: Die Gewissheit, Kontrolle in einer bedrohlichen Situation innezuhaben und Ordnung schaffen zu können, steht dabei im Vordergrund. Action, schnelle Spielsequenzen, wo Reaktion und Geschicklichkeit gefordert sind und man in Sekundenschnelle strategische und taktische Entscheidungen fällen muss, erzeugen Spannung und Unterhaltung und faszinieren ganz offensichtlich. In den 1970/80er Jahren, den Anfängen der kommerziellen Videogames, unterschied man noch Knöpfchen- von Köpfchenspielen. Während Köpfchenspiele vor allem die kognitive Dimension von Abenteuerspielen und Rätselspielen bezeichneten, waren Knöpfchenspiele Actionspiele, in denen es hauptsächlich um das Drücken von Buttons ging, zum Beispiel im Weltraumshooter «Space Invaders».

ActionspielerInnen sind gut im Multitasking

Dass aber durchaus Zusammenhänge zwischen Knöpfchen und Köpfchen bestehen, ist an der Spielforschung nicht vorbeigegangen. So ist es aktuell ein Anliegen der neuropsychologischen Forschung, kommerzielle Actionspiele in Labor-situationen zu testen. Unlängst haben Daphne Bavelier und Richard J. Davidson herausgefunden, dass Actionspiele positive Auswirkungen auf das menschliche Sehvermögen haben können: Die untersuchten ActionspielerInnen konnten Graustufen besser unterscheiden. Diese Fähigkeit kommt einem beispielsweise beim nächtlichen Autofahren zugute. Ausserdem sind die Actionspieler besser im Multitasking, wo es darum geht, die Aufmerksamkeit rasch zwischen verschiedenen Aufgaben hin und her zu fokussieren.

Die Darstellung und Rezeption von Action, und damit auch von medialer Gewalt, ist nicht zuletzt auch eine Frage von gesellschaftlichen Wertesystemen und kulturellen Fantasmen. Zur Zeit des Kalten Krieges waren Weltraumshooter aktuell, seit dem ersten Golfkrieg boomen militärische und politische Actionspiele. Heutzutage ist Action aus Videospielen nicht mehr wegzudenken. Sich in komplexen, aber klar umrissenen Situationen spielerisch zu bewähren, und somit Kontrolle und Macht auszuüben, scheint in einem herausfordernden, zeitintensiven Alltag wie dem heutigen ein emotionales als auch kognitives Bedürfnis zu sein.

NEUGIER UND FANTASIE FÜR DIE WISSENSCHAFT

Die niederländische Künstlerin Judith Nab hat Kinder und WissenschaftlerInnen in einen kreativen Dialog verwickelt. Aus den Workshops heraus ist nun ein Buch entstanden, das sowohl Kinder als auch Erwachsene zum Fantasieren, Fragen und Forschen anregen soll.
VON CHRISTINE LÖTSCHER

Alles begann mit einer schlaflosen Nacht. Mira, die Tochter einer Freundin der niederländischen Künstlerin Judith Nab, hatte sich die ganze Nacht Sorgen um die Zukunft der Welt gemacht: «Ich bin jetzt 9 Jahre alt», notierte sie, «ich muss die Schule beenden, dann muss ich in eine andere Schule gehen, erst dann kann ich zur Universität und danach kann ich erst Ministerpräsidentin werden. Und dann ist es vielleicht zu spät!»

Als Judith Nab die Geschichte hörte, schlug sie Mira vor, zusammenzuarbeiten: Sie plante selbst ein Projekt mit dem Titel «The Rest of the World – and Beyond», in dem sie Kinder das Universum und das Innere der Erde erforschen liess – in ihrer Vorstellung. Diese Ateliers setzten sich dann in Zürich fort, wo Kinder die tiefsten Tiefen des Ozeans ausloteten.

Expeditionen in unerforschte Zonen

Nachhaltigkeit erlangt das Projekt durch die Publikation eines Buches, das einem gleich ins Auge fällt: Sein riesiges Format, seine grosszügige und inspirierte Gestaltung macht Lust, in die Texte und Bilder einzutauchen. Die Themen Universum, Erdinneres und Tiefsee strukturieren das Buch, das mit den Kreationen aus dem Atelier in Zürich entstanden ist und beim Festival «Blickfelder» im Frühling vorgestellt wurde.

Zunächst haben immer die Kinder das Wort. Sie sammeln Informationen, etwa zur Urknalltheorie oder zur Erdgeschichte und arbeiten sie auf – was dabei herauskommt, sind verständliche Sätze und fantasievoll-assoziative Bildern. Die Fragen, die beim Forschen auftauchen, stellen sie Wissenschaftlern wie etwa dem Haiforscher Jürg Brunnschweiler oder Gretchen Bernasconi-Green, Professorin für Marine Geologie und Geochemie an der ETH Zürich. Diese Interviews sind eine wunderbare Lektüre für Erwachsene, die wenig Ahnung von Naturwissenschaft haben und dankbar sind, wenn ihnen komplexe Zusammenhänge ebenso fachkundig wie verständlich erklärt werden. Was das Buch wirklich anregend



macht, weit über ein gut gestaltetes Kindersachbuch hinaus, ist der Dialog, den Judith Nab zwischen Kindern und ForscherInnen in Gang bringt. Auf den imaginären Forschungsreisen tauchten nicht nur Fragen auf, sondern es wurden Entdeckungen gemacht und Visionen entwickelt, die mit den WissenschaftlerInnen diskutiert wurden. Sie wurden auch immer nach der Rolle von Kreativität und Fantasie in ihrer Arbeit gefragt. Konzentration und ein kühler Kopf seien wichtig, sagen die einen. Doch das zweitletzte Wort im Buch – das letzte gehört den Zürcher Kindern und natürlich Mira – hat der Meeresgeologie Helmut Weissert, der die Kinder ermutigt, ihrer Neugier zu folgen und sich die Kreativität zu bewahren: «Du musst diese, ich weiss es nicht, aber lass uns schauen' Haltung haben, bevor du weisst, wie man es macht. ... Du schaut etwas von dieser Seite an und dann wechselst du und schaut von der anderen Seite. Wenn du darin wirklich gut bist, bewirkt das wahrscheinlich überraschende Fragen... und dann musst du Humor haben und Interesse für verschiedenste Dinge.»

Wenn die Kinder also die Augen schliessen und sich vorstellen, welche fantastischen Wesen auf dem tiefschwarzen Meeresgrund kriechen und fleuchen, weit entfernt von jedem Lichtstrahl, leisten sie damit wichtige Vorarbeit für Forschung in der Realität: Denn was man sich nicht vorstellen kann, kann man auch nicht sehen.

KINDER KÖNNEN DINGE ZEICHNEN, DIE ES NICHT GIBT

Für Erwachsene ist Judith Nabs «Mein Haus, der Rest der Welt und mehr» die reinste Fundgrube. Doch können auch Kinder etwas mit dem Buch anfangen? SOPHIE SCHARF*, als 9jährige Schülerin im selben Alter wie die kleinen ForscherInnen, die am Projekt beteiligt waren, hat sich das Buch angeschaut.

Gedanken um die Welt mache ich mir auch. Vor allem die Eisbären tun mir leid, von denen Mira, das Mädchen, das zusammen mit Judith Nab die Idee zum Buch hatte, erzählt: Sie kommen nicht mehr zu ihrem Futter, weil alle Eisschollen weggeschmolzen sind. Aber Ministerpräsidentin, so wie Mira, möchte ich trotzdem nicht werden. Lieber Kindergärtnerin, dann kann ich den Kindern beibringen, zur Welt Sorge zu tragen. Wir haben in der Schule auch schon Abfall eingesammelt, der herumlag, es war wahnsinnig viel. Jede Gruppe konnte vier oder fünf Abfallsäcke füllen! Ich finde es gut, was die Meeresbiologin sagt (Gretchen Bernasconi-Green): dass die LehrerInnen die Kinder besonders gut für etwas begeistern können.

Träume vom Entdecken

Am meisten interessiert mich in diesem Buch die Meinung der Kinder. Auch die Zeichnungen finde ich gut, vor allem die erfundenen Meerestiere. Überhaupt finde ich es am besten, wenn sie Fantasiewesen zeichnen. Die Gespräche mit den WissenschaftlerInnen mag ich aber auch, vor allem die Meeresbiologin gefällt mir, die mit dem U-Boot in die Tiefsee getaucht ist und dort eine verborgene Stadt entdeckt hat. Sie heisst Lost City; ich habe sie im Internet gesehen (es handelt sich um weisse Kalkstrukturen). So etwas würde ich auch gern entdecken, vor allem, weil man nicht allein im U-Boot ist, sondern mit einem Team.

Erwachsene haben schon auch Fantasie

Besonders spannend fand ich die Diskussion der Kinder über Fantasie ganz am Schluss des Buches. Die Kinder haben verschiedene Meinungen; ein Mädchen findet, dass Erwachsene die Fantasie verloren haben, und ein anderes denkt, dass sie



ILLUSTRATION: JUDITH NAB, AUS MEIN HAUS, DER REST DER WELT UND MEHR.

So fing alles an: Ein Mädchen philosophiert die ganze Nacht.

nun einmal mehr wissen und deshalb auf andere Ideen kommen. Ich glaube schon, dass Erwachsene Fantasie haben, das merkt man, wenn sie einmal mitmachen beim Spielen. Aber ich finde genau wie Olga im Buch, dass Erwachsene zuerst immer ganz lang nachdenken, bevor sie etwas zeichnen. Die Kinder zeichnen einfach drauflos. Deshalb können sie Dinge zeichnen, die es gar nicht gibt. Ein Mädchen, das Sofia heisst, sagt das, und ich finde, das stimmt genau.

LITERATUR

JUDITH NAB

Mein Haus, der Rest der Welt und mehr

Zürich: Nab Produktions 2013. 90 S., Fr. 25.–

* Aufgezeichnet von Christine Löttscher.

EIN ARTUSROMAN FÜR DAS DRITTE JAHRTAUSEND

Das Bild des Mittelalters, so wie es gerne als Schauplatz in Romanen genutzt wird, hat in der Regel nichts mit der historischen Realität zu tun. BETTINA PETERLI* zeigt am Beispiel zweier Bücher, wie unterschiedlich der Umgang mit der mittelalterlichen Erzählweise in der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur gehandhabt wird.

Ritterkämpfe, wilde Drachen, grossartige Burgen, schöne Frauen. Das Mittelalter bietet der heutigen Kinder- und Jugendliteratur und gerade der Fantasyliteratur einen perfekten Schauplatz. Dieser wird auf unterschiedlichste Weise genutzt: Im Roman «Tristan» nimmt etwa Martin Grzimek den alten Tristanstoff für sich in Anspruch und transferiert ihn – unsensibel für die mittelalterliche Erzählweise – in die Gegenwart.

Ganz anders geht Felicitas Hoppe in «Iwein Löwenritter» mit der literarischen Vorlage von Hartmann von Aue um: Sie schreibt mit einem feinen Gespür für die mittelalterliche Literatur und mit Sinn für Komik im Umgang mit alten Stoffen.

Martin Grzimek verarbeitet den Tristan-Stoff in einem fast tausendseitigen Roman, unterteilt in zwanzig Bücher und 300 Kapitel. In einem Nachwort weist er auf das Phänomen hin, dass der Stoff uralt sei und von vielen nacherzählt, abgeändert und ausgeschmückt wurde – in diese Tradition stellt er sich selber und nimmt sich die Freiheit, aus dem alten Stoff einen Roman für unsere Zeit zu gestalten, ohne auch nur zu versuchen, einen atmosphärischen Anklang für die mittelhochdeutsche Literatur zu schaffen. In groben Zügen versucht er Gottfried von Strassburgs Versroman zu folgen, der unvollendet geblieben ist und in seiner vielschichtigen Lektüre ein sehr gebildetes Hofpublikum ansprach sowie einen hohen Grad an Reflexion während des Lesens voraussetzte. Grzimek folgt lediglich Gottfrieds Handlung und einigen seiner Ideen, imitiert aber nicht die reflexive Verflechtung von Stoff und RezipientIn. Insofern kann man Grzimeks Werk guten Gewissens als «Ein Tristan für das 21. Jahrhundert» bezeichnen, wie das im Deutschlandradio Kultur geschah.

Vom Artushof in das Land Nebenan

Ganz anders bei Felicitas Hoppe: Der Romanheld Iwein sitzt zusammen mit den tausend besten Rittern bei einem Festmahl am runden Tisch an König Artus' Hof. In seiner Nähe sitzen der König, die Königin und sein bester Freund Gawein.

Unter dem Tisch zu Iweins Füssen liegt der wegen seiner spitzen Zunge gefürchtete Oberhofmeister Keie. Von da unten klopft er Iwein an die Schienbeine und flüstert leise, aber deutlich: Warum verschwendest du deine Zeit mit Schach und Turnier und schlechten Geschichten? Du brauchst dringend ein richtiges Abenteuer, vielleicht sogar zwei oder drei oder tausend! Und so reitet Iwein am Ende der Nacht heimlich los, um das Abenteuer im Land Nebenan zu suchen.

Abenteuer und Action in Romanen haben immer auch die Funktion, gewisse Bilder und Werte zu vermitteln: Hoppe thematisiert in Iweins Abenteuerreise in kurzen Kapiteln vor allem die Liebe, und zwar in anschaulichen und starken Bildern. Doch auch die Stärke der Freundschaft wird beschworen, und es geht darum, wie negative Gefühle wie Eifersucht, Missgunst, Langeweile, Einsamkeit und Schmerz einzuordnen sind. Die Autorin flicht in die Abenteuerreise Iweins sentenzhafte Reflexionen ein, die sich wie Sprichwörter lesen. Diese findet man gehäuft auch in originalen mittelalterlichen Texten, etwa bei Gottfried von Strassburgs «Tristan».

Romanrealität als idealisierte Gegenwart

Wer sich die Frage stellt, welches Mittelalterbild heutige Kinder- und Jugendliteratur zeichnet, sieht sich mit einer Besonderheit der Literatur im Mittelalter konfrontiert, der es Rechnung zu tragen gilt: Realität und Romanrealität stellen in der mittelalterlichen Literatur immer einen Kontrast in Form einer Gegenwart dar. Die Literatur ist immer idealisiert und die Figuren repräsentieren im Gegensatz zur zeitgenössischen Literatur einen Figurtypus und sind deshalb nicht psychologisch zu charakterisieren. So gilt zum Beispiel, dass der schönste, intelligenteste und adeligste Ritter immer die schönste, klügste und adeligste Frau bekommen soll.

Und dieses Modell von Entsprechung, wie es uns heute befremdlich erscheinen kann, hat auch Felicitas Hoppe in ihrem Roman «Iwein Löwenritter» übernommen. Dabei hat sie einen Mittelweg gefunden, dem mittelalterlichen Stoff so treu wie möglich zu bleiben und dennoch keine vollkommene Distanz

*BETTINA PETERLI studiert Germanistik mit Schwerpunkt Mediävistik und Latein an der Universität Fribourg.



ILLUSTRATIONEN: MICHAEL SOWA. AUS: FELICITAS HOPPE, IWEIN LÖWENRITTER, FISCHER 2008

Iwein besteht seine Abenteuer mit Hilfe des Löwen – der in Felicitas Hoppes «Iwein Löwenritter» als Erzähler fungiert.

zum Erzählten zu schaffen. Diesen Idealritter, den Besten der Besten, beizubehalten, hat auch den Vorteil, dass gewisse rätselhaft anmutende Paradoxien ohne weitere Erklärungen bestehen bleiben können, ohne dass sich heutige LeserInnen daran stören.

Struktur und Symbolik

So scheint etwa die Tatsache moralisch verwerflich, dass Iwein auf der Suche nach Abenteuern zunächst den Ritter vom Land Nebenan tödlich verwundet, ihm anschliessend in seine Burg folgt (an deren Tor sein Pferd zweigeteilt wird), und sich in die zutiefst in Schmerz und Trauer versunkene Ehefrau des Sterbenden, Laudine, verliebt. Das sieht auch die Erzählerin Hoppe so: „Wie kann man erst einen Mann erschlagen und sich danach in seine Frau verlieben?“ Anstatt der Frage aber ernsthaft auf den Grund zu gehen – was vermutlich sowieso keine befriedigende Lösung zu Tage fördern würde –, fügt sie folgende Frage an: „Ob das an der Vergesslichkeit liegt?“ Damit hat sie sich erfolgreich von der ernsthaften Lage distanziert und kann ihre Erzählung weiterführen.

Hoppe imitiert in gewisser Weise den Erzähler des Mittelalters, der sein Publikum immer wieder anspricht und mit einbezieht. Ein mittelalterlicher Rezipientenkreis war dies gewohnt, da Literatur fast immer vorgetragen wurde und das Publikum im Wesentlichen ein hörendes war. Allerdings bleibt in «Iwein Löwenritter» bis praktisch ganz zum Schluss unklar,

wer der Erzähler eigentlich ist – diese Art von Schlusspointe ist der mittelalterlichen Literatur fremd. Was sich zunächst wie Erzählerfloskeln anhört – «so wurde es mir erzählt», oder «ich war dabei» – entpuppt sich im letzten Satz dann aber als erzählrelevant, denn der Erzähler ist auch Teil der erzählten Geschichte.

Hoppe hat ihren Roman zweigeteilt und markiert damit ganz deutlich die für den Artusroman typische Doppelwegstruktur, in der der Protagonist zunächst aufsteigt und auf der Höhe seiner Karriere fällt, um dann auf einem zweiten Weg – meist verbunden mit der Konfrontation seiner selbst – geläutert wieder aufzusteigen. Iwein Löwenritters Fall hängt mit einem nicht eingehaltenen, wichtigen Versprechen zusammen, was Schimpf und Schande über ihn bringt und ihn alles verlieren lässt, was er besitzt: Frau, Hof, Freunde, Würde und Lebensfreude. Erst durch verschiedene gute Taten und die Freundschaft mit einem Löwen erlangt er sein verlorenes und nun viel höheres Glück wieder. Die tiefe und vertrauliche Freundschaft mit einem Tier soll hier wohl seine Abkehr von allem Menschlichen symbolisieren, gleichzeitig stellt diese Bindung aber auch den Weg einer Läuterung dar.

Die Frage der Ehre

Die gegenseitige Freundschaft mit einem Tier als höchste Form von Loyalität ist der mittelalterlichen Literatur allerdings fremd. Die grosse Frage nach Ehre treibt den Roman-

helden Iwein von Anfang an um. Kaum ist er losgeritten, begegnet er dem Mann in Gestalt eines Ungeheuers, der im Wald die Tiere hütet und sich äusserst ratlos zeigt, als Iwein ihm von seiner Suche nach Abenteuer und Ehre erzählt. Also erklärt Iwein geduldig: Ehre, ist, was ein Mann braucht, um ein Mann zu sein, und ein Ritter, um ein Ritter zu sein. Und deshalb versteht jeder Mann sofort, dass jeder Ritter Ehre durch Ruhm suchen muss, um die Menge an Ehre im Leib zu vergrössern und immer mehr Mann und Ritter zu sein. Hoppe übernimmt den Begriff aus dem Mittelalter und obwohl nie geklärt wird, was denn diese Ehre nun eigentlich ist, weiss man, dass Iwein, wenn er von Ehre spricht, ein Gefühl meint,

wie er es nach einem gewonnenen Ritterkampf spürt, wenn die Damen auf den Tribünen ihm zuwinken und man ein blaues Band in die Mähne seines Pferdes flicht – bis da kein Platz mehr ist, weil alles mit Bändern bedeckt ist. Vielleicht liegt in diesem Unbestimmtheitsgrad auch der Reiz der Sache mit der Ehre.

Ein gelangweilter König und ein verliebter Ritter

Bei der Darstellung des Artushofes setzt Hoppe auf ironisierende Distanzierung, was durch eine Trennung von Erzählerwelt und erzählter Welt möglich wird. Dies zeigt sich auch in der entsprechenden Kapitelüberschrift: «Am Hof vor tausend Jahren». An diesem Hof spielen die Frauen – die eigentlich keine Frauen sind, sondern Damen, die Gedichte aufsagen und Lieder singen – Schach und lassen aus Höflichkeit immer die Ritter gewinnen, weil Höflichkeit das oberste Gebot an Artus' Hof ist. Damit hat Hoppe auf charmante Art und Weise erklärt, wie man sich Artus' Hofgesellschaft vorzustellen hat, ohne viele Worte über tugendhaftes und höfisches Verhalten zu verlieren und eine weit zurückliegende und unbekanntere Welt komplizierter zu machen, als sie eigentlich ist.

In dem Moment aber, in dem Iwein Laudine erblickt und sich unsterblich in sie verliebt, verlässt Hoppe die distanzierte Erzählebene. Sie beschreibt, wie Iwein dasitzt und keine Worte findet. In diesem Moment ist Hoppe ganz im zeitlosen Universum der Verliebtheit angelangt und hat die Distanzhaltung zur Erzählung fallen gelassen: In diesem Moment ist Iwein einer von uns. Oder wir sind Iwein.

INSERAT



Neues von Globi und seinem kleinen Freund Göbeli

**Globi
Beschäftigungsideen
für schöne und
verregnete Sommertage**

CHF 24.80
978-3-85703-388-9
ab 5 Jahren





**Mit Göbeli den Strand
entdecken**

Pappbuch
mit Begleit-CD
CHF 16.80
978-3-85703-392-6
ab 2 Jahren



Erhältlich im Buchhandel oder über www.globi.ch

LITERATUR

FELICITAS HOPPE

Iwein Löwenritter

Mit Illustrationen von Michael Sowa.

Frankfurt am Main: Fischer 2008. 224 S., Fr. 24.50

MARTIN GRZIMEK

Tristan

Roman um Treue, Liebe und Verrat.

München: Hanser 2012. 912 S., Fr. 34.90

BUCHTRAILER ODER: MARKETING FÜRS LESEN

Was der Klappentext für das Buch, ist der Trailer für den Film: Er soll Appetit machen auf das ganze Produkt. In Zeiten der Medienkonvergenz wird Literatur, u.a. Jugendliteratur, auch mit filmischen Mitteln vermarktet, über Buchtrailer. DANIEL AMMANN, STEFAN BRÜLHART und BEAT KÜNG nutzen die Herstellung eines Buchtrailers zur Leseförderung und zur Förderung von Kreativität und Medienkompetenz: Drei Männer, drei Erfahrungen.

LESEFÖRDERUNG MIT VIEL GETÖSE

Bombastische Musik, kaleidoskopische Szenen, unheimliche Geräusche, animierte Schrift und eine beschwörende Stimme aus dem Off ... Was wie ein Trailer für einen Hollywood-Blockbuster daher kommt, kann auch Marketing für ein Buch sein. Mit originell gestalteten Videoclips von einer halben bis zwei Minuten Länge werben Verlage für ihre Bücher. Dabei kann nicht auf bestehendes Filmmaterial zurückgegriffen werden: Buchtrailer inszenieren, was erst als gedruckter Text vorliegt.

Bei szenischen Buchtrailern wird zwar mit eigens gedrehtem Material, mit Collagen aus «Found Footage» oder zusammengeschnipselten Versatzstücken aus Spielfilmen gearbeitet, aber in der Regel sind die MacherInnen bei der Visualisierung der Buchgeschichte eher zurückhaltend. Im Vordergrund stehen Stimmung und Emotion, denn ein Buchtrailer für einen Jugendthriller oder ein Zukunftsabenteuer regt nicht nur zum Kauf des Produkts an, sondern stellt ein fesselndes Lese-Erlebnis in Aussicht. Die «audiovisuellen Klappentexte» vermitteln einen Vorgeschmack auf Setting und Atmosphäre der Geschichte. Zu den bevorzugten Gestaltungsmitteln zählen schnell geschnittene Einstellungen, verfremdete Bilder und Computeranimation. Verspricht die Lektüre vor allem Action, kommen rasante Fahrten, Zooms und Reisschwenks zum Einsatz. Aber auch ruhige und weniger aufwendige Umsetzungen können ihre Wirkung entfalten. Nicht selten arbeiten Buchtrailer mit symbolischen Motiven, einfachen Grafik- und Audioelementen oder erwecken auf effektvolle Weise das bestehende Buchcover zum Leben..

Ob in der Schule, in der Jugendarbeit oder auf Hochschul-ebene: Anliegen der Leseförderung lassen sich in der Arbeit mit Buchspots auf attraktive Weise mit Zielen der Medienbildung verknüpfen. Da zu einem bestimmten Titel oder einer Buchreihe oft mehrere Trailer vorliegen, können unterschiedliche Produktionen analysiert, verglichen und bewertet werden. Falls einzelne Romane bereits als Filmadaption oder

Computerspiel greifbar sind, eröffnen sich für die Beschäftigung mit Texten, Medien und Genres weitere Möglichkeiten.

Mit der Produktion eigener Beiträge können SchülerInnen nicht nur persönliche Empfehlungen und Buchkritiken formulieren, sondern bestimmt thematische Aspekte eines Romans als kreative Medienarbeit in der Klasse oder im Internet präsentieren. Warum nicht einmal den «Räuber Hotzenplotz» oder «Die wilden Hühner» für einen Buchtrailer mit Handpuppen oder als Legetrick inszenieren? Oder «Twilight», «Krabat» oder «Die Tribute von Panem» anhand eigener Zeichnungen, Fotos oder Standbildern aus der Verfilmung erzählen? Textpassagen können von den SchülerInnen selbst eingelesen und am Bildschirm illustriert oder als comicartiges Storyboard gestaltet und mit passendem Erzählkommentar abgefilmt werden. Vielleicht wollen die jugendlichen LeserInnen Interviews mit fiktiven Figuren führen oder realisieren den Buchtrailer sogar als witzige Parodie. Auf spielerisch-kreative Weise lässt sich so der Umgang mit Literatur im Unterricht erweitern und Medienkompetenz aktiv fördern.

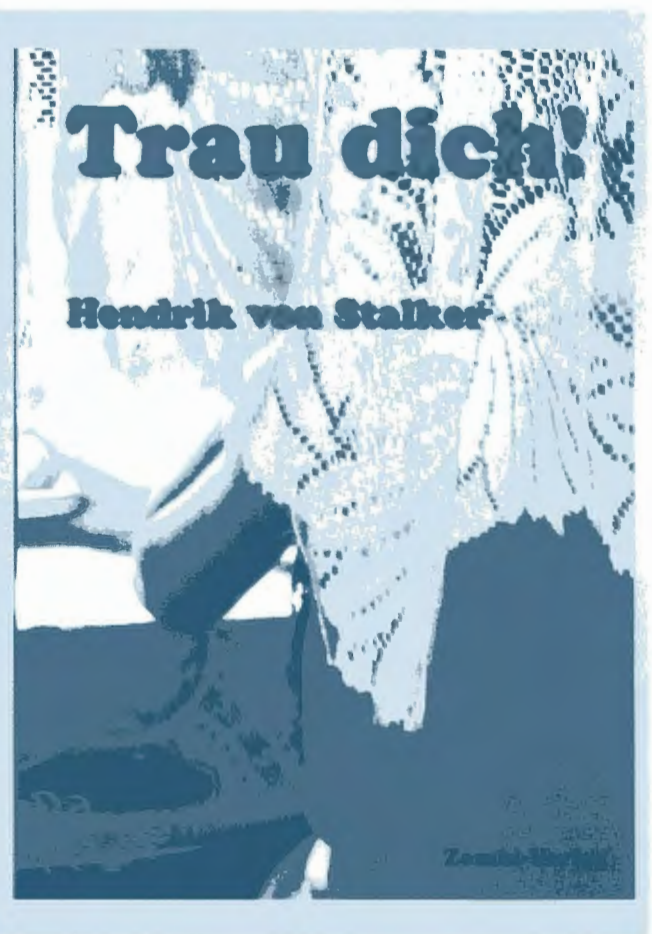
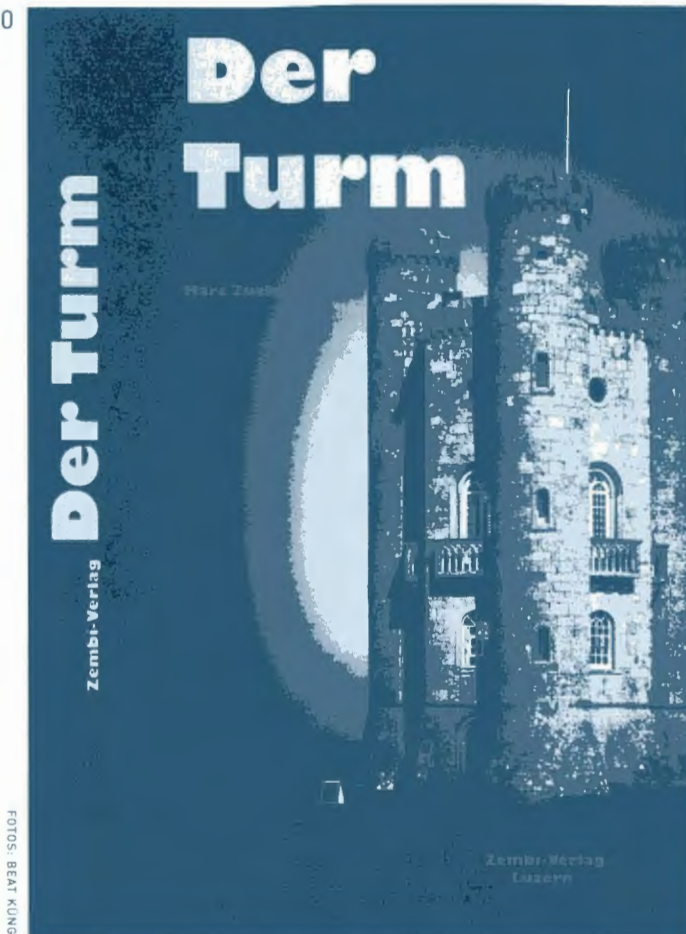
DANIEL AMMANN*

BUCHTRAILER ALS KLASSENPROJEKT

Im Kanton Luzern hat das Zentrum Medienbildung der Pädagogischen Hochschule Luzern 20 Schulklassen der 3. bis 9. Klassen zum Projekt «Buchtrailer» eingeladen. Die Klassen lasen zunächst je drei stufengerechte Neuerscheinungen. Nach dem Lesen produzieren die Lernenden in Gruppen verschiedene Buchtrailer. Unterstützt wurden sie dabei von den beteiligten Lehrpersonen, die sich das technische und didaktische Know-how in einem Workshop angeeignet hatten. Wie muss man sich nun aber die Arbeit mit der Klasse vorstellen?

Der Zeitaufwand für vollständige Eigenproduktionen ist gross, umso wichtiger ist es, auf ein kompaktes, spannend geschnittenes Endprodukt hinzuzielen. Lernende tendieren dazu, selber hergestelltes Material eher unkritisch und mit Überlänge zu übernehmen. Auch die Verwendung von Fremdmaterial ist möglich. Dabei spielt neben dem Einverständnis abgebildeter Personen auch die Lizenzierung von

* DANIEL AMMANN ist Dozent für Medienbildung und Mitarbeiter des Schreibzentrums der PH Zürich.



Trailer kann man auch zu einem nicht existierenden Buch produzieren: zwei Beispiele fiktiver Buchcover, die zum Ausgangspunkt für einen Buchtrailer wurden. Besonders spannend wird es, wenn am Ende zu Cover und Trailer auch wirklich die noch fehlende Geschichte geschrieben wird.

Fotos und Videos eine wichtige Rolle. Man kann bei dieser Gelegenheit Lizenzierungsmodelle wie Creative Commons sowie die Gratis-Download-Unkultur in der Schweiz thematisieren. Die Luzerner Projekte wurden mit einem Schlussanlass im Kino Bourbaki in Luzern mit einer Präsentation der Trailer auf grosser Leinwand abgeschlossen. Alle Videos sind zusätzlich auf der Website des Zentrums Medienbildung zu finden. Einen Trailer kann man aber auch zu einem nicht existierenden Buch oder einem noch zu schreibenden Text produzieren. In einem solchen Fall bietet der Trailer kreativen Möglichkeiten in der Welt des Schreibens und der digitalen Medien. Man beginnt ein solches Projekt mit der Gestaltung eines fiktiven Buchcovers mit frei erfundenem Titel, Autor und Verlag sowie einem Klappentext, der die noch nicht geschriebene Geschichte skizziert, aber vieles offen lässt. In einem zweiten Schritt folgt die Produktion des Buchtrailers, der Stimmungen und Eckpunkte der Story zeigen soll. Allerdings sollte man sich bewusst sein, dass man dabei Vorgaben für die noch zu schreibende Geschichte konstruiert. Diese sollte übrigens unbedingt auch wirklich geschrieben werden, schliesslich sind derart motivierende Schreibanlässe in der Schule Mangelware.

BEAT KÜNG*

Links und Materialien:

www.phlu.ch/dienstleistung/zentrum-medienbildung/;

www.digitalpro.ch

* BEAT KÜNG ist Dozent für Medienpädagogik an der Fachhochschule Nordwestschweiz.

* STEPHAN BRÜLHART ist Dozent und Mitarbeiter des Zentrums Medienbildung der PHZ Luzern.

BUCHTRAILER AUF EINEM TABLET ODER SMARTPHONE

Das Smartphone oder das Tablet ist für die meisten Jugendlichen ein ständiger Begleiter. Das folgende Miniprojekt soll zeigen, wie die digitalen Leichtgewichte im Unterricht zur Herstellung eines eigenen Medienproduktes genutzt werden können. Die multimediale Lernaufgabe bietet sich als Modell für die Fächer Deutsch, Bildnerisches Gestalten und Musik an.

Gearbeitet wird mit Fotografie, Grafik, Video und Audio. Das hört sich nach aufwendiger Infrastruktur an. Der BYOD-Ansatz (Bring Your Own Device) soll jedoch zeigen, dass sich sehr gut mit den Geräten arbeiten lässt, die Schülerinnen und Schüler bereits auf sich tragen. Tablets und Smartphones erlauben dank einfach zu bedienender Apps (Applikationen) ein intuitives Arbeiten. Jugendliche kennen die meisten Funktionen dieser Apps, und die eigenen Geräte sind ihnen vertraut. Dies entlastet die Lehrperson. Ein Smartphone oder Tablet wie das iPad und das iPhone ist gleichzeitig Notizbuch, Skizzenblock, Videokamera, Audioaufnahmegerät, Videoschnittplatz, Kino, E-Book und ermöglicht den Zugang zum Internet.

Ein Smartphone oder Tablet ist gleichzeitig Notizbuch, Skizzenblock, Videokamera, Audioaufnahmegerät, Videoschnittplatz, Kino, E-Book und Zugang zum Internet.

Das Tablet lässt sich so in der Rolle als Drehbuchautor, Regisseur, Kameramann, Musiker und Cutter nutzen. Der erstellte Trailer lässt sich – mit Einverständnis aller Beteiligten (Datenschutz) – direkt aus dem Schnittprogramm im Internet publizieren (YouTube, Vimeo) oder auf den PC-Stationen der lokalen Bibliothek verwenden.

STEPHAN BRÜLHART*

«BUCHTRAILER FÜR EINE BIBLIOTHEK»

Ein Buchtrailer auf einem Tablet oder Smartphone in 90 Minuten von STEPHAN BRÜHLHART*.

Ein Projekt für vier Personen und zwei iPads.

KATEGORIE: Medienintegrierter Unterricht (Deutsch, Bildnerisches Gestalten, Musik)

ZUTATEN: Internetzugang, 2 Tabletcomputer oder Smartphones

ZUBEREITUNGSZEIT: 2 x 45 Minuten



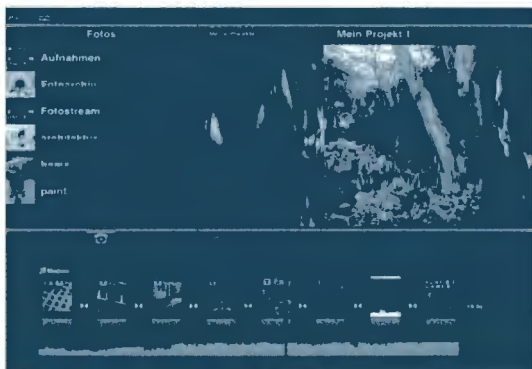
1. Storyboard erstellen.

Im Team Ideen entwickeln und schriftlich und zeichnerisch auf dem iPad festgehalten. Filmarbeit bedeutet Teamwork.



2. Bilder herstellen oder aus den Internet laden.

Clips mit Handy oder Tablet drehen oder fotografieren und/oder Bilder aus dem Internet nutzen (Creative-Commons-Lizenz beachten: <http://search.creativecommons.org>).



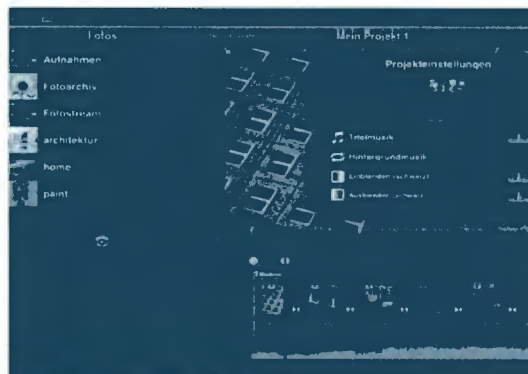
3. Bilder in iMovie einfügen.

Clips und Bilder mit einem Schnittprogramm (z.B. der App iMovie) zu einem Trailer (inkl. Vor- und Abspann sowie Übergänge) schneiden. Profis experimentieren mit Tricksequenzen oder mit der Funktion Green Screen.



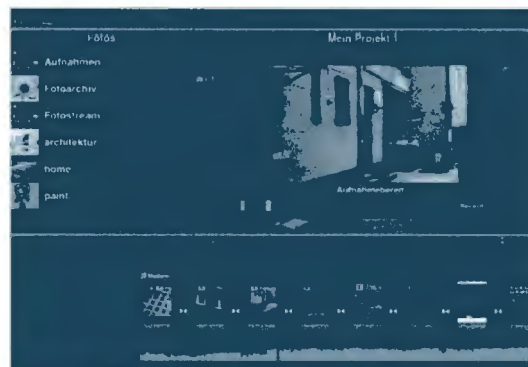
4. Untertitel in iMovie einfügen (Montage).

Textzitate aus dem Buch und Untertiteln einfügen.



5. Audio in iMovie einfügen..

Neben dem Schnitt (Cut) Geräusche und Musik suchen (Urheberrechte/Creative-Commons-Lizenz beachten).



6. Stimme (Kommentar) in iMovie einfügen.

Möglichst wüzigem Kommentar dazugeben.



7. Buchtrailer publizieren.

Trailer mit Einverständnis aller Beteiligten (Datenschutz) aus iMovie exportieren und veröffentlichen, z. B. als Videodatei für die lokale Bibliothek oder auf dem Netz.

KINDERBUCHSAMMLER AUS NEUGIER UND LEIDENSCHAFT

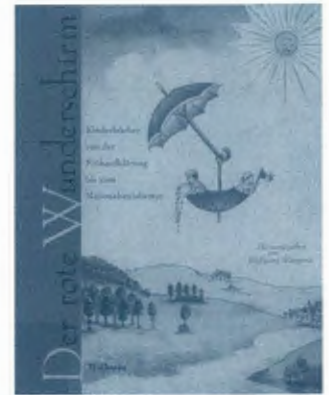
An der Universität Göttingen ist eine der international bedeutendsten Kinderbuchsammlungen untergebracht, die Sammlung Seifert (SamS). Ein Streifzug durch Professor Seiferts Wunderland von JULIA HOFFMANN*.

Beflügelt von den Schriften Walter Benjamins und seiner eigenen Lesebiografie stöberte Jürgen Seifert auf Flohmärkten und in Antiquariaten nach Kinder- und Jugendliteratur, um sie zu retten, für die Nachwelt zu bewahren und an ihr zu lernen. Neben kanonischen Texten (Swifts «Gullivers Travels») und wertvollen Sonderdrucken (Freyolds «Osterbuch»), sammelte er auch ungewöhnliche (Krügers «Der Widiwondelwald») sowie seltene Bücher («Der rote Wunderschirm») und sogar populäre Hefte und Zeitschriften, die lange als «Schundliteratur» galten. Seifert war bemüht, mit seiner Sammlung das ganze vielschichtige Universum der Kinder- und Jugendliteratur zu zeigen, weshalb er sich nicht nur für die glanzvollen, sondern auch für die dunklen Seiten von Büchern interessierte. So suchte der Bürgerrechtler und Professor für Politikwissenschaften gezielt auch nach dezidiert politischen Texten und Bildern, da er verstehen wollte, wie das lesende Kind durch Literatur beeinflusst wird und wie Bücher zur politischen Entwicklung des Menschen beitragen. In besonderem Masse interessierten ihn proletarisch-revolutionäre SchriftstellerInnen wie Berta Lask, Alex Wedding und Hermynia Zur Mühlen, die gegen Kapitalismus und Nationalsozialismus anschrieben; aber auch umstrittene, völkische und nationalsozialistische AutorInnen, wie Wilhelm Mattiessen, Alfred Weidenmann und Fritz Steuben. Fasziniert war Seifert zudem von künstlerisch anspruchsvollen Bebilderungen, wobei er sich besonders an den Illustrationen von Daniel Chodowiecki, Max Slevogt, Walter Trier und Ernst Kreidolf erfreute.

Querschnitt durch die Kinderbuch-Geschichte

Seiferts Sammelleidenschaft war also gleichzeitig bibliophil und wissenschaftlich, emotional und intellektuell motiviert. Er imitierte die Kinderbuchsammlung von Walter Benjamin,

*JULIA HOFFMANN war bis 2011 Koordinatorin des Projekts «Kinder- und Jugendliteratur» der Universität Göttingen und Kuratorin der Sammlung Seifert. Seit 2011 ist sie Stipendiatin am DFG-Graduiertenkolleg «Generationsgeschichte» mit einem Dissertationsprojekt zum Thema «Kinder- und Jugendliteratur gegen den Nationalsozialismus».



Der rote Wunderschirm.

wobei es ihm gelang, in vielen Fällen dieselben Bücher zu erwerben, schuf sich aber auch ein eigenes, unverkennbares Profil. Entstanden ist eine Beispielsammlung zur Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur, deren grosse Bandbreite von der Frühaufklärung bis in die 1990er Jahre reicht und viele verschiedene Schwerpunkte umfasst. So verführt die SamS zu einem Streifzug durch die Geschichte der Kinderliteratur, bei dem man die wichtigsten Meilensteine, altbekannte Sehenswürdigkeiten, spannende Geheimtipps, aber auch kaum beachtete Ghettos und düstere Mietskasernen passieren kann. Mit ihrem speziellen Profil und dem beachtlichen Umfang von fast 12000 Bänden ist die SamS für die Georg-August Universität Göttingen, aber auch für alle, die sich einfach an den Büchern und Heften erfreuen wollen, eine grosse Bereicherung. Vor allem ist dieses Wunderland aber in der Lage, Menschen für Kinder- und Jugendliteratur zu begeistern, denn Seiferts Faszination für Kinderbücher vergangener Tage überträgt sich schnell auf die BesucherInnen.

LITERATUR

WOLFGANG WANGERIN (HRSG.)

Der rote Wunderschirm

Historische Kinderbücher der Sammlung Seifert von der Frühaufklärung bis zum Nationalsozialismus. Wallstein: Göttingen 2011, 440 S., Fr. 40.–

Weitere Informationen zur Sammlung Seifert:
<http://www.uni-goettingen.de/de/198387.html>



FOTO: SIKJM

Regine Schindler bei der Buchvernissage in der ZB Zürich, 2012.

NACHRUF

Regine Schindler

26. Mai 1935 – 8. Juni 2013

Als eine der wichtigsten ErforscherInnen von Johanna Spyris Leben und Werk hat Regine Schindler, 1935 in Berlin geboren und am 8. Juni 2013 nach schwerer Krankheit in Uerikon verstorben, Unvergleichliches für das Johanna Spyri Archiv (als Teil des SIKJM) geleistet. Ihre Bücher über Johanna Spyri und deren Mutter Meta Heusser trugen wesentlich zur Ausstrahlung des Archivs und dessen Wahrnehmung in der Öffentlichkeit bei. In den letzten Jahren arbeitete sie in einem Forschungsprojekt die unerschlossen Archivalien auf und publizierte die Ergebnisse in der im Auftrag der Johanna Spyri-Stiftung herausgegebenen Reihe «Pfarrherren, Dichterrinnen, Forscher – Lebenszeugnisse einer Zürcher Familie des 19. Jahrhunderts».

Als Autorin und Literaturwissenschaftlerin publizierte sie ausserdem neben Erzählungen für Erwachsene über 50 Kinderbücher und grundlegende Arbeiten zur religiösen Erziehung und zur christlichen Kinderliteratur. Sie wurde dafür mehrfach ausgezeichnet, unter anderem mit einem Ehrendoktorat der Theologischen Fakultät der Universität Zürich, dem Schweizer Jugendbuchpreis sowie dem Katholischen Kinderbuchpreis. Ihr bekanntestes Werk ist die 1996 erschienene Kinderbibel «Mit Gott unterwegs».

Salome Schoeck hat in den letzten Jahren eng mit Regine Schindler zusammengearbeitet, als Autorin des Bandes «Johanna Spyri und die Familie Kappeler», der 2011 in der Reihe «Pfarrherren, Dichterrinnen, Forscher» erschienen ist. Sie erinnert sich an eine eindruckliche, begeisterungsfähige und offene Frau, die über die Fähigkeit verfügte, Geschichte lebendig zu machen.

Eine ausführliche Würdigung Regine Schindlers durch das SIKJM erscheint in der nächsten Ausgabe.

Erinnerung an Regine Schindler

Wer Regine Schindler begegnete, traf auf ein ebenso waches wie wahres Interesse, auf eine grosse Offenheit, Freude und Begeisterung, wie sie nur selten vorkommen. So ist es mir ergangen, als ich sie vor fünf Jahren kennenlernte. Ich kam in ihr schönes Haus in Uerikon und betrat eine reiche Welt, in der jedes Ding seine Geschichte hatte. Als Tochter des Verlegerhepaars Martin und Bettina Hürlimann-Kiepenheuer und durch ihre vielen Lebensstationen schöpfte sie aus einem immensen Erinnerungsschatz, dessen Spuren überall im Hause präsent waren. Sie war als Mutter von fünf Kindern und vielfache Grossmutter zusammen mit ihrem Ehemann Zentrum einer grossen Familie. Ihr Wirken und Schaffen war ganz selbstverständlich in ihre Welt eingebettet. Die Spannweite ihres Werkes – von Kinderbüchern über Kinderbibeln bis zu wissenschaftlichen Texten – ist enorm.

Meine Beziehung zu Regine Schindler stand im Zusammenhang mit ihrer intensiven Forschung zu Johanna Spyri. Immer wieder ist es ihr im engen persönlichen Kontakt mit Nachfahren aus Spyris Umfeld gelungen, wertvolle und neue Dokumente aufzuspüren und das Johanna Spyri-Archiv damit zu bereichern. Wenn sie ein Buch aus dem Regal nahm oder ein altes Dokument oder wenn sie mir ein Bild zeigte, begann dieses gleichsam zu reden – Geschichte wurde an ihrer Seite lebendig. Als Schriftstellerin und Wissenschaftlerin verband sie in besonderer Weise lebendiges Interesse und Poesie mit wissenschaftlicher Präzision. Mit einer ungeheuren Liebe zum Detail und grossem Einfühlungsvermögen folgte sie jeder einzelnen Spur. Nach und nach ergab sich ein Bild. Nichts wurde isoliert betrachtet, alles gehörte zu einem grösseren Ganzen. So sassen wir viele Stunden zwischen Bücherstapeln und Akten am grossen Tisch ihrer Stube mit dem herr-

lichen Blick auf den See und begaben uns gemeinsam auf Spurensuche. Als Spyrineuling kam ich in ihr Haus. Gefunden habe ich einen Schatz an Wissen, eine Energie, eine Offenheit und Anteilnahme und schliesslich eine Freundschaft, die mir fehlen wird. Regine Schindler hinterlässt uns, neben unseren Erinnerungen, in ihrem vielseitigen Werk ein wertvolles Vermächtnis. Bis zuletzt hat sie daran weitergearbeitet.

In dankbarer Erinnerung

SALOME SCHOECK

SCHWEIZERISCHES INSTITUT FÜR
KINDER- UND JUGENDMEDIEN SIKJM
literaturschweiz.ch

Das neue, unabhängige Literaturportal «literaturschweiz.ch» bietet einen kompakten Überblick über alle Aspekte der Schweizer Literatur, auch die der Schweizer Kinder- und Jugendliteratur.

LiteraturSchweiz fasst Internet-Seiten zur Schweizer Literatur nach Themen und Prioritäten geordnet zusammen und fungiert so als Dachmarke für eine verbesserte Wahrnehmung der Schweizer Literatur im In- und Ausland.

Das SIKJM ist Mitglied des Vereins LiteraturSchweiz, der das Portal betreibt. Die Suchmaschine dieses Portals ist auch mit der Rezensionsdatenbank des SIKJM verknüpft, das heisst, die über dreitausend Rezensionen dieser Datenbank können ebenfalls über www.literaturschweiz.ch abgerufen werden.

Zusätzlich stellt das Portal wichtige Werke der Schweizer Literatur aus den letzten sechzig Jahren vor. Das SIKJM stellt für diese «Werkschau» die Meilensteine der Schweizer Kinder- und Jugendliteratur seit den 1950er-Jahren zusammen. www.literaturschweiz.ch



UNSER BIBLIOTHEKAR AUF SCHATZSUCHE

Erzählende Kinder- und Jugendbücher zum Thema «Steinzeit» suche sie, sagt die Benutzerin. Die Sparte Animationsfilm für Kids – von «Flintstones» über «Ice Age» bis «Croods» – beweist das ungebrochene Interesse an Urgeschichte. Und so fühlt sich der Bibliothekar herausgefordert und beginnt lustvoll zu graben: Als Vorläufer der deutschsprachigen «Paläo-Fiction» gilt «Rulaman – Naturgeschichtliche Erzählung aus der Zeit des Höhlenmenschen und des Höhlenbären» (1878), ein Jugendroman von David Friedrich Weinland (1829-1915). Zum Erscheinungszeitpunkt genoss die als «Spaten-Wissenschaft» bezeichnete neu aufkommende Archäologie ein grosses Interesse. Das Buch wurde ein enormer Erfolg: Es verkaufte sich mehr als eine halbe Million Mal bis heute, und wurde in diverse Sprachen übersetzt und auch immer wieder neu aufgelegt.

Die spannende Erzählung, die viele Jagd- und Kampfszenen enthält, bleibt vor allem wegen den zwei Hauptfiguren im Gedächtnis: Einerseits der unerschrockene Junge Rulaman, der u.a. seinem Vater das Leben rettet, indem er den gefürchteten Urzeitlöwen besiegt. Andererseits seine Urgrossmutter, die Anführerin, die zu jeder Zeit über Schicksal und Zukunft der Sippe bestimmt.

Die beschauliche Familiengeschichte des urzeitlichen Teenie-Mädchens Eep aus «The Croods» (2013) wie auch das Leben des «Rulaman» aus dem 19. Jahrhundert genügen zwar nicht den Ansprüchen heutiger Archäologie, reflektieren dafür umso besser den jeweiligen Zeitgeist.

ROGER MEYER, SIKJM-BIBLIOTHEKAR

LITERATUR

DAVID FRIEDRICH WEINLAND

Rulaman

Leipzig: Otto Spamer Verlag 1978.

KIRK DEMICCO (REGIE)

The Croods

USA: Dreamworks, 2013.

SCHWEIZERISCHES INSTITUT FÜR KINDER- UND JUGENDMEDIEN SIKJM

Kinder- und Jugendmedienpreis 2013

Die Shortlist für den Schweizer Kinder- und Jugendmedienpreis 2013 steht. Die Ehrung aller Shortlist-VertreterInnen und die Bekanntgabe des Siegerbuchs erfolgt am Sonntag, 24. November 2013 in Bern.

Der Schweizer Kinder- und Jugendmedienpreis wird alle zwei Jahre gemeinsam vom Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz LCH und dem SIKJM an ein herausragendes Kinder- oder Jugendmedium vergeben. Der Preis ist mit 10'000 Franken dotiert, die Shortlist-VertreterInnen erhalten für Ihre Nomination je 2500 Franken. Eine Fachjury unter Federführung des SIKJM hat aus über hundert Neuerscheinungen die folgenden sechs Titel für die Shortlist zum Schweizer Kinder- und Jugendmedienpreis 2013 nominiert:

Kategorie Bilderbuch:
- Hannes Binder (Illustration); Heinz Janisch, Heinz (Text): Ich ging in Schuhen aus Gras. Zürich: atlantis 2013

- Emmanuelle Houdart (Illustration); Laëtitia Bourget (Text): Une amie pour la vie. Paris: Éditions Thierry Magnier 2012

- Germano Zullo (Text); Albertine (Illustration): Les Gratte-Ciel. Genève: Éditions La Joie de lire 2011

Kategorie Kinderbuch:

Sylvie Neeman (Text); Ingrid Godon (Illustration): Quelque chose de grand. Genève: Éditions La Joie de lire 2012

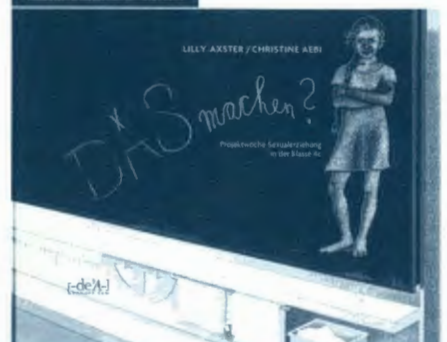
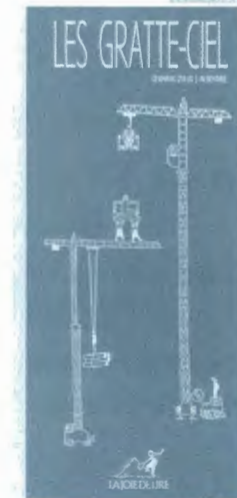
Kategorie Jugendbuch:

Rolf Lappert: Pampa Blues. München: Hanser 2012

Kategorie Sachbuch:

Christine Aebi (Illustration); Lilly Axter (Text): Das machen? Projektwoche Sexualerziehung in der Klasse 4c. Wien: D.E.A. Almhofer & Cie KG 2012

Die Bekanntgabe der Hauptpreisträgerin/des Hauptpreisträgers erfolgt am Sonntag, den 24. November 2013 um 11 Uhr im PROGR in Bern.





FOTOS: SIKJM.

Gespannte Gesichter bei der Preisverleihung von «Mein Buchumschlag» (links) und eine erste Schulklasse, die vom Lesebazillus 2013 befallen ist (rechts).

Lesebazillus 2013 freigesetzt

Am 3. Juni 2013 ist der «Lesebazillus 2013» in der Kantonsbibliothek Baselland in Liestal freigesetzt worden. Von dort aus infiziert er nun Schulklassen in der ganzen Deutschschweiz.

Jedes Jahr im Frühsommer bricht das Lesebazillus-Fieber aus. Heuer infizierte zwei Schulklassen aus Basel und Liestal. Sie nahmen am 31. Mai in der Kantonsbibliothek Baselland in Liestal je ein Rucksackpaar mit vierzig coolen Büchern für das 5. und 6. Schuljahr in Empfang und kamen in den Genuss eines Workshops mit dem Ostschweizer Sozialarbeiter und Naturpädagogen Felix Immler, dessen Sachbuch «Werken mit dem Taschenmesser» zum diesjährigen Rucksackinhalt zählt. Bald schon reisen die Rucksäcke weiter. An jedem neuen Ort «infiziert» die Lehrperson zwei Bücher mit dem Lesebazillus. Diejenigen Schülerinnen und Schüler, die als erste die infizierten Bücher gelesen haben, bestimmen, wohin der Weg der Lesebazillus-Rucksäcke als nächstes führt. Im Blog <http://lesebazillus.ch> können die SchülerInnen sich über ihre Lese-Eindrücke austauschen und die Reise der Rucksätze auf einer interaktiven Karte mitverfolgen.

«Mein Buchumschlag» Preisverleihung

Am 31. Mai 2013 fand im Verkehrshaus der Schweiz in Luzern die Preisverleihung des Wettbewerbs «Mein Buchumschlag» statt.

178 Schülerinnen und Schüler aus sechs Klassen sind die GewinnerInnen des diesjährigen Wettbewerbs «Mein Buchumschlag». Eine Fachjury hat ihre Buchumschläge aus 3231 Einsendungen ausgewählt. Den Siegerklassen winkten Ende Mai ein kleiner Festakt und Workshops im Verkehrshaus Luzern. Jurymitglied und Kinderbuchautorin Katja Alves hob in ihrer Laudatio die zentrale Rolle des Buchumschlags bei der Wahl von Buchlektüren

hervor: «Der Buchumschlag kann das, was der Inhalt noch nicht kann. Er weckt Neugierde, Interesse, Leselust. Oder romantisch gesagt: Dem Buchumschlag gehört die Liebe auf den ersten Blick. Und was passiert, wenn Kinder und Jugendliche wie ihr die Umschläge der Bücher, die sie gerne lesen würden, selber gestalten, das kann ich hier und jetzt und gleich verraten: 178 'amächeligi' bis sehr 'amächeligi' bis super-'amächeligi' Buchumschläge.»

Astrid Lindgren Memorial Award 2014

Das SIKJM hat die Illustratorin Kathrin Schärer und den Autor Franz Hohler für den Astrid Lindgren Memorial Award 2014 nominiert.

Der Astrid Lindgren Gedächtnispreis für Literatur ALMA wird seit 2002 jedes Jahr vergeben. Er ist mit fünf Millionen schwedischen Kronen (ca. 700'000 Franken) der höchst dotierte internationale Kinder- und Jugendliteraturpreis. Eine vom SIKJM berufene Fachjury hat die Basler Illustratorin Kathrin Schärer und den in Zürich lebenden Autor Franz Hohler für den ALMA 2014 nominiert und würdigt damit ihr herausragendes kinderliterarisches Werk. Die GewinnerInnen des Preises 2014 werden im März 2014 in Stockholm bekanntgegeben.

PRO SENECTUTE / SIKJM

Prix Chronos 2013

Die Pro Senectute verlieh am 30. April 2013 im Bierhübli Bern den Generationenbuchpreis Prix Chronos an Brigitte Werner (Seniorenpreis) und Ulrike Rylance (Juniorenpreis).

Die Pro Senectute zeichnet jedes Jahr ein Kinderbuch aus, in dem das Verhältnis zwischen Grosseltern und Enkeln besonders überzeugend und einfühlsam gestaltet ist. Eine Publikumsjury aus JuniorInnen und SeniorInnen wählt einen

Text aus einer Liste von fünf Büchern aus, die jeweils von SIKJM nominiert werden. Dieses Jahr konnten sich Alt und Jung nicht einigen und haben zwei verschiedene Siegerbücher gewählt. An der Preisverleihung im Bierhübli war dieser Meinungsunterschied nicht mehr spürbar. Alte und junge Lesefans genossen den durch Matthias Nold moderierten Anlass. Brigitte Werner las aus ihrem Buch und der Liedermacher Martin Hauzenberger begleitete die Preisverleihung musikalisch und trug sein eigens komponiertes Prix Chronos-Lied vor.

5. KINDER- UND JUGENDMEDIEN-FESTIVAL IN KÖNIZ

KiBuK ver-rückt!

Schräge Vögel, verkehrte Welten und unglaubliche Geschichten – das alles gibt es vom 6. bis 8. September 2013 in Köniz.

Das Motto «KibuK – verrückt» erlaubt es den Programmverantwortlichen, sich richtig auszutoben: Figurentheater, das einen Vogel hat, eine rasante Life-Hörspiel-Performance, die Märchenstoffe verkehrt durcheinanderwürfelt, Lesungen bekannter AutorInnen, die Präsentation der ausgezeichneten Texte von Kindern und Jugendlichen des Wettbewerbs Schreibzeit Schweiz zum Thema «ver-rückt», Workshops, in denen mit Sprache und Erzählformen experimentiert und gespielt wird: All das steht auf dem Programm.

Rezeptive und partizipative Programme wechseln sich ab und Vermittlung ist grossgeschrieben: Workshoplesungen, Theatersport- und ein Clown-Labor erzählen Kindern von der Kraft des Erzählens. Impulsworkshops für Lehrpersonen bieten Tipps, wie man im Unterricht auch mit einem kleinen Budget packende Literaturvermittlungs-Projekte auf die Beine stellen kann.

www.kibuk.ch

VERZEICHNIS DER REZENSIERTEN MEDIEN

- ANDRES, KRISTINA. Suppe, satt, es war einmal S. 24
 BAILLY, PIERRE / FRAIPONT, CÉLINE. Kleiner Strubbel. Trubel im Gemüsebeet / Das Nebelhaus S. 5
 BALTSCHKEIT, MARTIN / SCHWARZ, CHRISTINE. Das Gold des Hasen S. 24
 CHADENAT, PASCAL / GÖHLICH, SUSANNE. Adrian, die Ausserirdischen und ich S. 27
 DAWKINS, RICHARD. Die Zauber der Wirklichkeit S. 32
 DRVENKAR, ZORAN / SCHWARZ, CHRISTINE. Die tollkühne Rückkehr von JanBenMax S. 26
 ENGELMANN, GABRIELE / LEONHARDT, JAKOB M. Im Pyjama nachts um halb vier S. 30
 EVANS, LISSA. Stuart Horten. Acht Münzen und eine magische Werkstatt S. 28
 EVANS, LISSA. Stuart Horten. Sieben Rätsel und ein magischer Stern S. 28
 GORDON, GUS. Herman und Rosie. Eine Geschichte über Freundschaft S. 23
 GRZIMEK, MARTIN. Tristan S. 16
 HAMMER, AGNES. Ich blogg dich weg! S. 30
 HEINLEIN, SYLVIA. Mission Unterhose S. 25
 HOPPE, FELICITAS. Iwein Löwenritter S. 16
 JANISCH, HEINZ. Kommt ein Boot... Ein Gedicht in 11 Bildern und vielen Sprachen S. 25
 JENSEN, LOUIS. 33 Cent um ein Leben zu retten S.31
 JOYCE, WILLIAM. Die fliegenden Bücher des Mister Morris Lessmore S. 25
 KHOURY, JESSICA. Die Einzige. In deinen Augen die Unendlichkeit S. 29
 LINDENBAUM, PIJA. Franziska versteckt sich S. 23
 MABERRY, JONATHAN. Lost Land S. 2
 MERKEL, RAINER. Bo S. 31
 NAB, JUDITH. Mein Haus, der Rest der Welt und mehr S. 15
 NESBØ, JO. Doktor Proktors Sammelsurium S.27
 OSKARSSON, BÁRÐUR. Das platte Kaninchen S. 24
 RAMSEY, PETER (REGIE). Hüter des Lichts S. 8
 REINHARDT, KIRSTEN. Die haarige Geschichte von Olga, Henrike und dem Austauschfranzosen S. 28
 ROHER, MICHAEL. Oma, Huhn und Kümmelfritz S. 26
 SAVINA, NATALY. Love Alice S. 30
 SHELTON, DAVE. Bär im Boot S. 28
 SONNTAG, ROBERT M. Die Scanner S. 29
 TEZUKA, OSAMU. Buddha, Bd. 5, Die Askese S. 32
 TIELMANN, CHRISTIAN. Notlandung in der Milchstrasse 17a S. 26
 TIMMERS, LEO. Bumm. Lesen kann gefährlich sein! S. 5, 23
 WALLIAMS, DAVID. Billionen Boy S. 29
 WEGDE, CHRIS (REGIE). Epic –Verborgenes Königreich S. 3, 32
 WHEDON, JOSS. Buffy The Vampire Slayer, Staffel 8 als Comic S. 32

IMPRESSUM

HERAUSGEBERIN: Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM
 Georgengasse 6, CH-8006 Zürich
 Telefon +41 (0)43 268 39 00, Fax +41 (0)43 268 39 09
 E-Mail: info@sikjm.ch, Internet: www.sikjm.ch
 Postscheckkonto: 87-778988-9; Postbank NL Karlsruhe, Johanna Spyri-Stiftung, 8032 Zürich
 Bankleitzahl: 66010075, Kontonummer: 284069755

ISSN 1660-7066

REDAKTION UND GESTALTUNG: Christine Lötscher, christine.loetscher@sikjm.ch;
 Manuela Kalbermatten, manuela.kalbermatten@sikjm.ch; Gerda Wurzenberger,
 gerda.wurzenberger@sikjm.ch

INSERATE: Jeannine Horni, jeannine.horni@sikjm.ch

ABONNEMENTE: Mitglieder gratis

MITGLIEDERBEITRÄGE 2012: Einzelmitglied Fr. 50.–, Kollektivmitglied Fr. 100.–

Bibliotheken mit Erwerbungsset unter Fr. 5'000.–: Fr. 50.–

Bibliotheken mit Erwerbungsset über Fr. 5'000.–: Fr. 100.–

JAHRESABONNEMENT 2013: Inland: Fr. 40.–, Ausland: Euro 35.–, Einzelheft: Fr. 12.–

AUFLAGE: 3'500 Exemplare. Erscheint viermal jährlich

KONZEPT: Prill, Veceli, Albanese

DRUCK, LITHOS UND VERSAND: Geiger AG Bern, Habsburgstr. 19, CH-3000 Bern 6

Telefon +41 (0)31 352 43 44, Fax+41 (0)31 352 80 50, ISDN +41 (0)31 352 76 79

info@geigerdruck.ch

REDAKTIONSSCHLUSS: Heft 3/13: 26.8.2013, Heft 4/13: 31.10.2013, Heft 1/14: 31.1.2014.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck von Artikeln nur mit Genehmigung der Redaktion.

AGENDA BUCH&MAUS

10. bis 14. August 2013

Maastricht, Universität: 21. Konferenz der International Research Society for Children's Literature IRSCL zum Thema «Children's Literature and Media Cultures». www.irscl2013.com

22. Juni bis 21. August

Winterthur: 8. Lesesommer der Winterthurer Bibliotheken. Motto: Lesedschungel. www.lesesommer.ch

1. bis 14. September 2013

Bern, Chinderbuechlade: Berner Kinder- und Jugendbuchtage. www.chinderbuechlade.ch

6. bis 8. September 2013

Köniz, Schloss: 5. Kinder- und Jugendmedienfestival unter dem Motto «KiBuK ver-rückt!» www.kibuk.ch

13. / 14. September 2013

Murten, Centre Löwenberg: Jahrestagung des SIKJM zum Thema «Weiss der Geier! – Tiere in Kinder- und Jugendmedien. www.sikjm.ch

24./25. September 2013

Volkach, Schelfenhaus: Herbsttagung der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur e. V. zum Thema «Literaturentwicklung, Literaturkritik, Literaturbehandlung». www.akademie-kjl.de

26. bis 29. September 2013

Wetzlar, Phantastische Bibliothek: Vierte Jahrestagung der Gesellschaft für Fantastikforschung (GfF) zum Thema «Writing Worlds – Welten- und Raummodelle der Fantastik». www.fantastikforschung.de

28. September bis 26. Oktober 2013

Caputh / Schwielowsee (bei Potsdam): Ausstellung «Bücher riechen gut. Auf den Spuren von Bettina Hürlimann». www.sikjm.ch

8. November 2013

Schweizer Erzählnacht: «Geschichten zum Schmunzeln» www.sikjm.ch

15. bis 16. November 2013

Lausanne, Universität: 18. Journées d'AROLE: «Lire et rire ou l'humour dans la littérature pour la jeunesse»

24. November 2013

Bern, Progr: Preisverleihung Schweizer Kinder- und Jugendmedienpreis 2013. 11 Uhr. www.sikjm.ch